Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

04/07 Ausgabe 120 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

...TGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

Mario Party 8
Nur bei uns: Neue Eindrücke zum Wii-Hit!

Die Frühjahrshits für DS & Wii
Mit Spider-Man 3 sowie Tests zu Sonic und die geheimen Ringe, Mario vs. Donkey Kong 2 u. v. m.

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

Exklusiv: Die Wii-Enthüllung auf 6 Seiten

My Sims

Mit Wii-Steuerung und neuem Stil zu altem Erfolg?

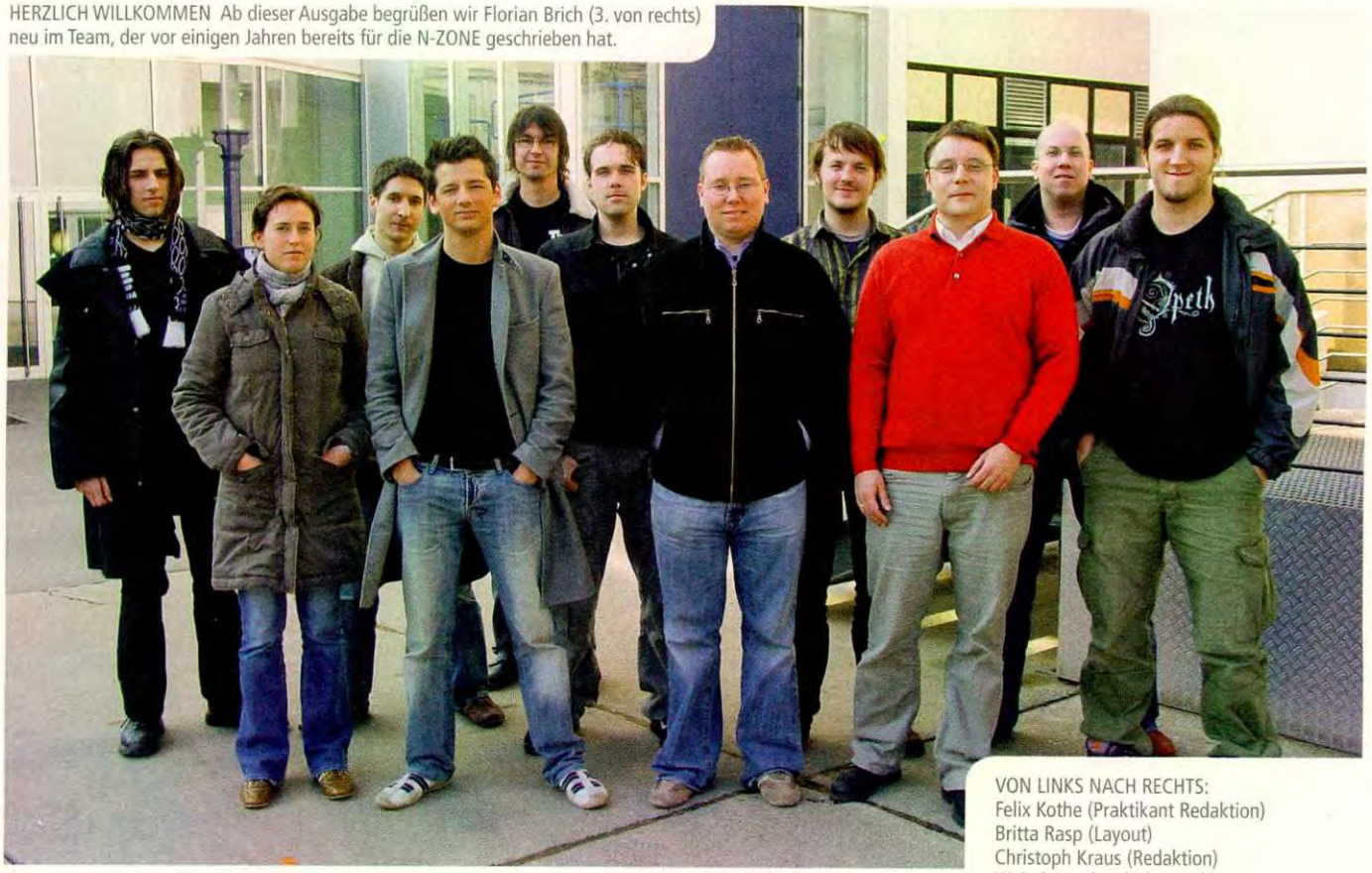
DER POKÉMON-KILLER MIT SUCHTFAKTOR?

SPECTROBES

DER NEUE SAMMEL-&-TAUSCH-HIT FÜR DS

4 194373 903306 04

HERZLICH WILLKOMMEN Ab dieser Ausgabe begrüßen wir Florian Brich (3. von rechts) neu im Team, der vor einigen Jahren bereits für die N-ZONE geschrieben hat.



VON LINKS NACH RECHTS:
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Christoph Kraus (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Hanns Peter Glock (Praktikant Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Sebastian Stange (Freier Mitarbeiter)
Florian Brich (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
David Mola (Layout)

Wii will rock you

N-ZONE feiert Jubiläum mit neuer Premium-Ausgabe

Diese Ausgabe lassen wir es wieder richtig krachen. Wir möchten auch im zehnten Jahr eure erste Anlaufadresse für Nintendo sein und untermauern diesen Anspruch mit zahlreichen N-ZONE-exklusiven Inhalten. So enthüllen wir in dieser Ausgabe beispielsweise deutschlandexklusiv das neue *Sims*-Spiel für Wii. Ebenfalls nur bei uns findet ihr die aktuellsten Bilder zu Marios neuem Party-Kracher für Wii sowie die allerersten Infos zum neuen *Spider-Man*-Titel. Doch auch in der Teststrecke sind N-ZONE-Leser besser informiert: So können wir euch die ersten Tests zu den deutschen Versionen von *Sonic und die geheimen Ringe* für Wii und dem Pokémon-Konkurrenten *Spectrobes* für den DS präsentieren. Darüber hinaus feiern wir das zehnte Jubiläum mit einer weiteren Premium-Ausgabe, für die wir keinen Aufwand gescheut haben. So befindet sich in der schmucken Silbertüte – welche parallel zur normalen N-ZONE für 6,99 Euro am Kiosk ausliegt – eine DVD mit sämtlichen bislang erschienenen Wii-Titeln in Videoform, ein spektakuläres DIN-A2-Poster mit euren Lieblings-Nintendo-Helden, die allererste N-ZONE-Ausgabe im DIN-A5-Format sowie ein unterhaltsames Spiele-Quiz mit 200 Fragen rund um Videospiele. Zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen machen das Spiel sowohl für videospielunerfahrene Menschen als auch für Nintendo-Fans interessant. Die Spielkarten sowie die Spielanleitung findet ihr im ROM-Bereich der Premium-DVD. Unsere Abonnenten erhalten wieder die Möglichkeit, den zusätzlichen Inhalt der Premium-Ausgabe günstig nachzubestellen. Für alle Premium-Käufer, die sich wundern, warum sich das Poster auf der Silbertüte leicht von dem beigepackten Poster unterscheidet: Leider mussten wir aus rechtlichen Gründen kurzfristig das Motiv ändern, wir hoffen aber, dass euch das unserer Meinung nach gleichwertige Poster-Motiv ebenso gut gefällt.

NINTENDO WEITER AUF ERFOLGSKURS

Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe den Erfolgszug von Nintendo dokumentiert haben, sind Nintendo und Wii auch in den letzten Wochen weiter im Aufwind. So konnte Nintendo in den USA im Januar mit Wii die Spitzenposition der Heimkonsolencharts vor der Xbox 360 und der PlayStation 3 erklimmen. Wenn der Erfolg anhält, brauchen sich Nintendo-Fans wahrlich keine Sorgen über den Spielenachschub zu machen.

Doch jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe. Euer N-ZONE-Team!

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News

72 Import-News

REPORTAGE

26 Die heimlichen Hits – Tierspiele

30 Eastereggs

82 Entwicklertagebuch Nanostray II

84 Entwicklertagebuch Panzer Tactics DS

86 Flashback

88 Jäger und Sammler

JEDEN MONAT

85 DS-Abo

96 Impressum

32 Info-Center: Most Wanted

34 Info-Center: Termine

35 Info-Center: Charts

36 Info-Center: Die besten Spiele

40 Info-Center: Die Redaktion

75 Plus-Abo

97 Nachspiel

95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Anno 1701	09
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	69
Bratz: Forever Diamondz	71
Cartoon Network Racing	69
Contact	69
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	80
Final Fantasy V Advance	70
Heatseeker	48
Hotel Dusk: Room 215	24
Ice Age 2	57
It's a Wonderful World	72
Kororinpa	56
Lunar Knights	68
Mario Party 8	16
Mario vs. Donkey Kong 2	66
Marvel Ultimate Alliance	90
My Sims	10
Nanostray II	82
No More Heroes	72
Panzer Tactics DS	84
Phoenix Wright 2	64
Pokémon Ranger	67
Pokémon Smaragd	92
Prince of Persia: Rival Swords	22
Sonic Heroes	91
Sonic und die geheimen Ringe	42
Spectrobes	58
Spider-Man 3	20
Teenage Mutant Ninja Turtles	23
The Legend of Zelda: Twilight Princess	92
Tiger Woods PGA Tour	52
Tony Hawk's Downhill Jam	91
Touchmaster	73
Wing Island	54
Worms Open Warfare	92
Xiaolin Showdown	69

10 | My Sims

VORSCHAU: Bald wohnen die fröhlichen Sims auch auf der Wii!

16 | Mario Party 8

VORSCHAU: Wird das Spiel auch auf der Wii zum Fest?

20 | Spider-Man 3

VORSCHAU: Gehen die Spieler der Spinne auch auf der Wii ins Netz?

VORSCHAU

Wii

16 Mario Party 8
10 My Sims
22 Prince of Persia: Rival Swords
20 Spider-Man 3
23 Teenage Mutant Ninja Turtles

Nintendo DS

24 Hotel Dusk: Room 215

TEST

Wii

48 Heatseeker
57 Ice Age 2
56 Kororinpa
42 Sonic und die geheimen Ringe
52 Tiger Woods PGA Tour
54 Wing Island

Nintendo DS

69 Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen
69 Cartoon Network Racing
69 Contact
68 Lunar Knights
66 Mario vs. Donkey Kong 2
64 Phoenix Wright 2
67 Pokémon Ranger
58 Spectrobes
69 Xiaolin Showdown

Game Boy

71 Bratz: Forever Diamondz
70 Final Fantasy V Advance

TIPPS

Wii

90 Marvel Ultimate Alliance
91 Tony Hawk's Downhill Jam
92 The Legend of Zelda – Twilight Princess

Nintendo DS

91 Worms Open Warfare

GameCube

91 Sonic Heroes

Game Boy

92 Pokémon Smaragd

DVD-INHALT

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
Sonic und die geheimen Ringe (Wii)

VORSCHAU
Hotel Dusk: Room 215 (DS)

TEST
Contact (DS)
Final Fantasy V Advance (GB)
Heatseeker (Wii)
Kororinpa (Wii)
Lunar Knights (DS)
Mario VS Donkey Kong 2 (DS)
Spectrobes (DS)
Tiger Woods PGA Tour 2007 (Wii)
Wing Island (Wii)

BONUS
Die wichtigsten Wii-Spiele im Überblick:
- Call of Duty 3 (Wii)
- Excite Truck (Wii)
- Far Cry Vengeance (Wii)
- GT Pro Series (Wii)
- Happy Feet (Wii)
- Jagdfieber (Wii)
- Madden NFL 07 (Wii)
- Marvel Ultimate Alliance (Wii)
- Monster 4x4 (Wii)
- Need for Speed Carbon (Wii)
- Rampage: Total Destruction (Wii)
- Rayman Raving Rabbids (Wii)
- Red Steel (Wii)
- Splinter Cell: Double Agent (Wii)
- Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)
- Wario Ware Smooth Moves (Wii)
- Wii Play (Wii)
- Wii Sports (Wii)
- Zelda: Twilight Princess (Wii)

Es war einmal: Die erste N-ZONE
Flashback: Der Monkey-Rap aus Donkey Kong 64
Hörprobe: Nanostray 2 (DS)

SPIEL-TRAILER
Ghost Rider
Prince of Persia Rival Swords
Making-of: Tenage Mutant Ninja Turtles

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 04/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
Blazing Angels: Squadrons of WWII (PS3)
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
NBA Street Homecourt (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)

Test
Dungeon Siege: Throne of Agony (PSP)
Every Extend Extra (PSP)
Final Fantasy XII (PS2)
Formula One Championship Edition (PS3)
Genji: Days of the Blade (PS3)
MotorStorm (PS3)
Resistance: Fall of Man (PS3)
Ridge Racer 7 (PS3)
Sid Meier's Pirates! (PSP)
Test Drive Unlimited (PS2)

Bonus
Midway Gamers' Day 2007
Trailershow:
- John Woo presents Stranglehold (PS3)
- BlackSite: Area 51 (PS3)
- TNA iMPACT! (PS3)

Spiel-Trailer
Burnout Dominator
MACH
NBA Street 4 Homecourt 2007
Rocky Balboa

MICROSOFT

Vorschau
Guitar Hero II (X360)

Test
Battlestations Midway (X360)
Bullet Witch (X360)
UEFA Champions League (X360)

Bonus
Ghost Recon AW 2 (Making-of)

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PS3, PS2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten Euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

EXKLUSIV-PANORAMA
In diesem Gebäude entsteht *MySims* für die Wii. Wir durften einen exklusiven Blick auf die Lebenssimulation werfen!

SONIC IN NEUER FORM
Im Gegensatz zu Sonics misslungenen Xbox-360- und PS3-Debüts trumpft der Karacho-Igel auf der Wii richtig auf.

WILLKOMMEN, FLORIAN!
Florian Brich (35) verstärkt ab sofort das N-ZONE-Team. Herzlich willkommen in der Redaktion, Florian!

MÄDCHEN-OFFENSIVE I
An Barbie und die zwölf tanzenden Prinzessinnen kann man sich ähnlich ergötzen wie an Britney Spears' neuer Haarpracht.

MÄDCHEN-OFFENSIVE II
Auch dieser Schuss ging nach hinten los: *Bratz* ist noch viel dümmlicher als eine ganze Fabrik steriler Plastikpüppchen.

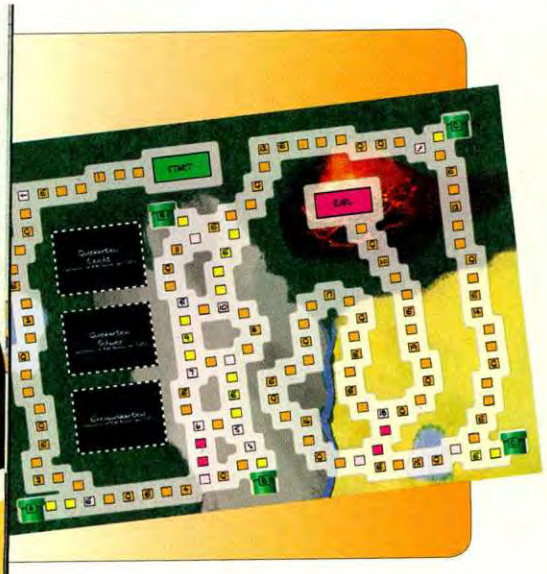
10 Jahre N-ZONE

Coole Gimmicks für coole Leser

GEWINNSPIEL!
Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „37".
Einsendeschluss ist der 30. März 2007.

Zum zehnjährigen N-ZONE-Jubiläum tischen wir nur das Beste auf!

Ziemlich exakt heute vor zehn Jahren, genauer gesagt am 1. März 1997, erschien das Nintendo 64 mit den Starttiteln *Super Mario 64*, *Wave Race 64* und *PilotWings 64* in Europa. Die Spieler schätzten es, erstmals in dreidimensionale Welten abzutauchen, und genossen die bislang nicht gekannte Freiheit in Videospielen. Auch wir waren sofort vom Erfolg von Nintendos dritter großer Heimkonsole überzeugt und so dauerte es nicht lange, bis die N-ZONE den Zeitschriftenmarkt mit kompetenten Tests, News und fundierten Hintergrundreportagen aufmischte. Zehn Jahre sind seitdem vergangen und wir können mit Stolz behaupten: Diesen Erfolg haben wir einzig und allein euch zu verdanken! Deshalb möchten wir euch mit coolen Gimmicks für eure Treue belohnen: In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir eine auf 3.800 Stück limitierte *Twilight Princess*-Goldstatue, die in eurem Spieleregal ganz sicher das Nonplusultra darstellen würde. Zur Teilnahme müsst ihr nicht einmal eine Frage beantworten – werft einfach einen Blick auf Seite 96! Unserer Premium-Auflage liegt zudem das einmalige N-ZONE-Gesellschaftsspiel mit über 200 Quizfragen bei, außerdem gibt es die DVD sowie die Erstausgabe der N-ZONE im A5-Format obendrauf. Abonnenten können die Gimmicks übrigens unter abo.n-zone.de nachbestellen. Wir freuen uns auf weitere 10 Jahre N-ZONE und wünschen euch viel Spaß mit allen Sahnehäubchen-Gimmicks! **(ck)**



Anno 1701

Exklusiv: Interview mit Junior Producer Nils Rathmann plus neue Bilder!

STRATEGIE | **Hersteller:** Disney Interactive Studios , **Termin:** 8. Juni 2007, **Web:** www.sunflowers.de

Welche Auswirkungen hat die Wahl des Charakters auf den Spielverlauf?
Für die Kampagne ist es nicht möglich, sich einen Charakter auszuwählen und auch im Endlosspiel wird das Spielgeschehen allein vom Spieler selbst beeinflusst. Relevant ist die Charakterwahl im Endlosspiel bei der Auswahl gegnerischer Charaktere. Diese präsentieren sich in den Bereichen Aufbau, Handel und Militär mit unterschiedlich schweren Einstellungen. Der Spieler hat die Möglichkeit, Gegner zu wählen, die neben ihm die Inselwelt besiedeln und versuchen, so schnell wie möglich Inseln an sich zu reißen und zu verteidigen, oder er wagt sich in einen Archipel, in dem er sich gegen aggressive KI-Spieler behaupten muss. In einer Mehrspielerpartie wird der gewählte Charakter bei gegnerischen Inseln und Gebäuden sowie in Militärsituationen angezeigt.

Welche Völker wird es geben und kann man Bündnisse mit ihnen eingehen?
Neben dem Spieler und möglichen computergesteuerten Gegnern leben in der Welt von *Anno 1701* für den Nintendo DS die Piraten und die Irokesen. In der Kampagne ist es sogar nötig, Bündnisse mit ihnen einzugehen, um notwendige Fortschritte im Spielverlauf zu erzielen. Im Endlosspiel dagegen können keine Bündnisse eingegangen werden.

Wie weit seid ihr mit der Entwicklung des Spiels fortgeschritten?
Von unserer Seite ist die Entwicklung jetzt abgeschlossen. Für den weiteren Prozess müssen wir nun abwarten, bis der Titel die finale Freigabe von Nintendo erhält und somit in Produktion gehen kann.

ZONE3-Sitzsack für Gamer

Nicht nur Sebastian fühl sich darin pudelwohl!

ZUBEHÖR | **Hersteller:** ZONE3, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.zone-3.de

Wer beim Zocken gemütlich ablümmeln möchte, ist mit dem ZONE3-Sitzsack bestens bedient. Das gute Stück gehört bei uns in der Redaktion mittlerweile zum heiß umlagerten Accessoire, ist abwaschbar, in diversen Farben erhältlich und mit weiteren „Bausteinen" erweiterbar: Wem das erste Modul (siehe Foto) nicht genügt, kann zwei kombinierbare Matten hinzukaufen, die aus eurem Wohnzimmer in Windeseile eine Chill-out-Zone machen. Und weil nicht nur Sebastian es verdient hat, beim Wii-Spielen gemütlich abzuhängen, verlosen wir drei Exemplare des Premium-Kissens. Viel Glück! **(ck)**

BILD: N-ZONE

GEWINNSPIEL!
Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „35".
Einsendeschluss ist der 22. März 2007.

NEWS-TICKER

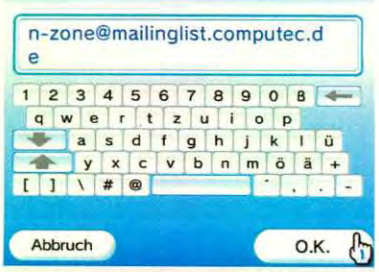
DIE HEIZEREI GEHT WEITER Der erste Teil ist kaum in den Läden, da basteln die Entwickler offenbar schon an der Fortsetzung. Wie uns Andrew Wensley, der Senior Producer von *Heatseeker*, im Gespräch mitteilte, habe die Arbeit am Konzept und dem Design von *Heatseeker 2* schon begonnen. Mehr zur gelungenen Flugsimulation und weitere Aussagen des Produzenten lest ihr ab Seite 48.

PREMIUM-POSTER Aus rechtlichen Gründen unterscheidet sich das Poster der Premium-N-ZONE von der Abbildung auf der Silbertüte. Wir hoffen, das Motiv gefällt euch ebenso gut und wünschen euch auch mit dem Rest des Pakets viel Spaß!

N-ZONE WII-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

MySims

Auf der Wii ist alles anders – die Sims sind niedlich geworden!

Fakten

- Niedliche Bonbon-Optik
- Nahezu alles lässt sich selbst gestalten
- Große Interaktivität
- Tag/Nacht-Wechsel
- Erscheint auch auf DS

GEWOHNTES BILD Das typische Sims-Gefühl ist immer noch vorhanden. BILD: ELECTRONIC ARTS

DUFTE Anscheinend darf man sich auch der Zucht von Blumen widmen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Die Ahnen der Sims

Noch bevor die Sims die Herzen der Spieler eroberten und bevor Harvest Moon zum ersten Mal erschien, gab es schon Spiele, die das Leben eines Menschen simulierten. Die Plattform für die beiden ältesten Ahnen der Sims ist legendär: der C64!

Little Computer People

Der früheste Urahn der Sims datiert auf das Jahr 1985 zurück. Activision veröffentlichte den C64-Titel *Little Computer People* und erschuf erstmals digitales Leben. Auf dem Monitor sahen die Spieler die Seitenansicht eines dreistöckigen Hauses, in das ein kleiner Mann mit Hund einzog. Dieser ging seinem eigenen Tagesablauf nach, konnte aber vom Spieler beeinflusst werden und wandte sich zuweilen von selbst an ihn. Dank der Entscheidungen des Spielers entwickelte sich jede Version anders. Eine Umsetzung für den NES erschien unter dem Titel *Apple Town Story*.

POST Der kleine PC-Bewohner schreibt ab und an Briefe an den Spieler. BILD: N-ZONE

Alter Ego

Wieder ein Activision-Spiel: Auf dem C64 und anderen Plattformen erschien 1986 die Lebenssimulation *Alter Ego*. Man durchlebt in einer Reihe von Multiple-Choice-Fragen insgesamt sieben Altersstufen, wobei die jeweiligen Entscheidungen den Charakter formen und ihn später dadurch bestimmte Situationen meistern lassen. Das Spiel erschien in zwei inhaltlich verschiedenen Fassungen: als weibliche und männliche Version. Wer des Englischen mächtig ist, kann unter www.theblackforge.net eine etwas gekürzte Browser-Version von *Alter Ego* antesten.

QUAL DER WAHL Das Thema der einzelnen Kapitel wird durch Symbole angedeutet. BILD: N-ZONE

LEBHAFT Trotz des Comic-Looks sind die Sims herrlich ausdrucksvoll. BILD: ELECTRONIC ARTS

O SOLE MIO! In diesem netten Restaurant fühlt man sich gleich wie in Italien. BILD: ELECTRONIC ARTS

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Das mit dem Leben ist schon eine schwierige Sache. Man hat nur das eine und ist daher gut beraten, möglichst immer vernünftige Entscheidungen zu treffen – und immer wieder fragt man sich: „Was wäre, wenn ...?". Was wäre, wenn man diesen Beruf nicht gewählt hätte, ein anderes Haus bezogen oder andere Freunde gefunden hätte? Diesen Fragen in der Realität nachzuspüren sorgt eigentlich nur für graue Haare und viel Ärger. Wie gut, dass es das Leben auch in „einfach" gibt, ganz ohne Druck, ohne Stress und ohne Konsequenzen: *Die Sims* erlauben es seit Jahren, das Leben virtuell zu üben, und jetzt erobern sie die Wii!

AUF DER WII WIRD ALLES ANDERS

Die Sims sind seit ihrem PC-Debüt im Jahre 2000 nicht mehr aus der Spielewelt wegzudenken. Mit der umfassenden Simulation des ganz normalen, „langweiligen" Lebens scheint Electronic Arts einen Nerv getroffen zu haben und seitdem kennt die Erfolgsstory „Sims" kein Halten mehr. Auf der Wii jedoch wird alles anders, schließlich handelt es sich bei *MySims* nicht um eine einfache Portierung, sondern um ein komplett neues Spiel, das ganz eigene Wege geht. Der auffälligste Unterschied ist sicherlich der neue, knuffige Grafikstil. Die einst lebensnahen Charaktere sind zu niedlichen Figuren mit großen Köpfen

INTERVIEW mit Robin Hunicke, Lead Designer

„Der Spieler ist der Designer."

BILD: ELECTRONIC ARTS

Robin Hunicke arbeitet als Lead Designer an MySims und nahm sich die Zeit für ein Interview. Wir sprachen mit ihr über den neuen Grafikstil, die Features der Wii und eine mögliche Verbindung mit der DS-Version.

Der Grafikstil unterscheidet sich völlig von den bisherigen *Sims*-Episoden. Was brachte Sie zu dieser Entscheidung?
Das ist das Verdienst unseres Lead Character Artists, Emmy Toyonaga. Emmy ist seit einer ganzen Weile in der *Sims*-Abteilung und als wir entschieden, ein Spiel nur für Wii zu machen, war sie eine der Ersten, die daran zu arbeiten begannen. Ihr Faible für alle niedlichen Dinge zeigt sich wirklich in den Charakteren, die so klasse auf die Konsole passen!

Hat Nintendos Mii-Kanal Sie beim Design der neuen Sims inspiriert?
Das ist witzig, viele Leute haben uns das gefragt. In Wirklichkeit begann Emmy mit der Arbeit an den Figuren schon Anfang 2006, lange bevor der Mii-Stil überhaupt enthüllt wurde.

Glauben Sie, dass Spieler der vorherigen *Sims*-Games den neuen Stil mögen werden?
Das hoffen wir doch! Letztendlich ist es unser Ziel, die *Sims*-Marke aus Kreativität und Spielereinfluss auf eine neue Konsole zu bringen – und damit für ein neues Publikum –, indem wir die Fans auf ganz andere Art und Weise ansprechen.

Wie sieht es mit der Unterstützung von WiiConnect24 aus? Haben Sie schon Ideen dafür? Vielleicht der Download von Kostümen und Gegenständen?
Wie man sich vorstellen kann, haben wir jede Menge Ideen, wie dieses Feature genutzt werden könnte, aber wir können noch nichts Konkretes dazu sagen.

Könnte vielleicht der Wii-Wetterkanal unterstützt werden?
Regen oder Sonnenschein – es gibt sicher einige spannende Möglichkeiten in den vielen Wii-Kanälen. Nur die Zeit wird zeigen, was am besten mit dem Spiel funktioniert.

Was sind die größten spielerischen Unterschiede im Vergleich zu den anderen *Sims*-Titeln?
Wir wussten von Anfang an, dass wir etwas ganz Neues machen wollten. Wir wollten etwas ganz Besonderes schaffen, das den Wii-Controller in einer eindrucksvollen und besonderen Weise nutzt. Als Ergebnis konzentriert sich *MySims* darauf, den Spieler Dinge in einer einfachen, aber sehr vielfältigen Weise zu bauen zu lassen. Von den Gegenständen innerhalb einer Wohnung oder eines Ladens bis zur Form der Gebäude an sich – der Spieler ist der Designer. Jede Stadt wird ein Spiegelbild der eigenen Entscheidungen sein, in der Art und Weise, wie die Stadt

STADTBILD Es gibt überall etwas zu tun, man kann aber auch einfach entspannen. BILD: ELECTRONIC ARTS

STREIT Auch für Streit ist Zeit, wenn auch etwas albern präsentiert. BILD: ELECTRONIC ARTS

im Anime-Look geworden und erinnern stark an die Protagonisten aus *Animal Crossing* oder *Harvest Moon*. Auf dem PC liegt der Fokus der *Sims*-Spiele klar auf dem Sozialleben und der Entwicklung der Spielfiguren. Eine verrückte WG, eine Großfamilie, Liebe und dramatische Dreiecksbeziehungen sind nur ein kleiner Teil des Möglichen. Bei einem solchen Spiel müssen die Figuren natürlich so menschlich wie möglich seim. Der Weg, den *MySims* stilistisch einschlägt, hat also auch spielerische Konsequenzen.

MEIN SÜSSES ICH

Bereits die Charaktererstellung verläuft sehr einfach und leicht zugänglich. Ähnlich wie im Mii-Kanal kann man die Spielfigur mit allerlei körperlichen Merkmalen versehen. Doch anstatt diese aus einer Liste auszuwählen, muss man einfach das entsprechende Körperteil mit dem Cursor anklicken, um es zu verändern. Ihr klickt also so lange auf die Frisur eures Sims, bis sie eurem Geschmack entspricht. Zusätzlich gibt es jede Menge Accessoires wie Brillen, Tätowierungen, Narben oder Sommersprossen zu verteilen. Das Ergebnis wirkt in jedem Fall originell, süß und einzigartig, jedoch nie so menschlich, wie es bei Miis möglich ist. Sobald man ein ansprechendes Alter Ego kreiert hat, startet man sogleich in

aussieht und wie sich deren Bewohner fühlen und verhalten.

Die Figuren in den Screenshots sehen sehr jung aus. Kann der Spieler auch deren Alter bestimmen?
Um bei unserem Baukastenprinzip zu bleiben, entschieden wir uns, unsere Charaktere etwas kleiner und eckiger zu gestalten, was sie etwas jünger wirken lässt – es sind aber nicht alles Kinder! Der Spieler wird das Alter nicht konkret einstellen können, aber eine Vielzahl an Altersstufen durch Frisuren und Kleidung repräsentiert sehen.

Die Wii bietet eine intuitive Steuerung und erlaubt Gelegenheitsspielern den schnellen Einstieg ins Spiel. Können Sie uns einen Einblick in die Steuerung von *MySims* geben?
Im Moment ist unsere höchste Priorität, das Spiel so fühlbar wie möglich zu machen. Wir wollen die Spieler dazu ermuntern, überall herumzuklicken und über die Objekte zu fahren, einfach um zu sehen, was passiert. Darüber hinaus sollte das Spiel „anfassbar" genug sein, damit man in jedem Alter damit spielen kann.

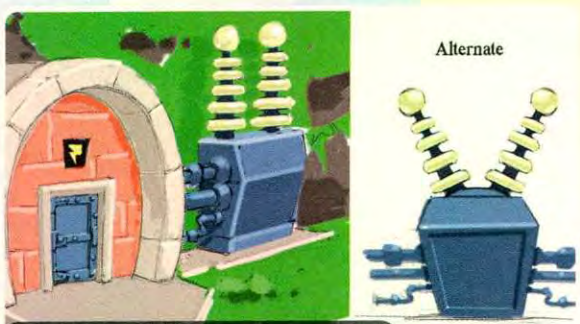
Glauben Sie, die Wii-Fernbedienung ist ein adäquater Ersatz für die PC-Maus?
Es sind völlig verschiedene Geräte. Während die Wii-FB einige Dinge mit einer Maus gemeinsam hat, macht sie doch völlig neue Interaktionen möglich. Im Besonderen gibt es viele Möglichkeiten, die Kreativität des Spielers zu unterstützen, indem man ihm erlaubt, damit so viel selbst zu gestalten. Wir sind sehr gespannt, welche Benutzerfreundlichkeit der Controller unseren Spielern bietet.

Können Sie sich eine DS-Verbindung vorstellen und wie würde diese aussehen?
Die WiFi-Features beider Plattformen bieten jede Menge Möglichkeiten.

Warum sollte sich jeder Nintendo-Fan auf *MySims* für Wii freuen?
MySims bietet dem Spieler die Möglichkeit, eine Stadt von Grund auf zu gestalten – sprichwörtlich! Er kann wählen, wer in die Staft zieht, wie ihre Häuser und Geschäfte aussehen, welche Gegenstände sich darin befinden ... es gibt so viele Möglichkeiten! Die Möbel, die Gebäude, alles wird vom Spieler gebaut! Jede Stadt wird von den Entscheidungen des Spielers zum Leben erweckt und wird auf einzigartige Art und Weise den Charakter des Spielers widerspiegeln.

Einige Spieler kritisierten die langen Ladezeiten der alten *Sims*-Games. Wird es da eine Verbesserung geben?
Na, das hoffen wir doch!

Der letzte Teil der alten Serie, *Die Sims 2: Haustiere*, erweiterte das Spielgeschehen um Tiere. Planen Sie, dieses Spielelement auch in *MySims* zu integrieren?
MySims ist ein komplett neues Spiel, das speziell für die Wii entwickelt wurde. Wir haben jede Menge Features geplant, aber letztendlich die umgesetzt, die für die neue Spielerfahrung sinvoll sind. Wir werden euch auf jeden Fall mehr wissen lassen, sobald wir dem Release etwas näher gekommen sind!



KONZEPT Die Gebäude wurden in Handarbeit entworfen. BILD: ELECTRONIC ARTS

ERNTE Schüttelt ihr mit dem Cursor am Baum, so fällt der Apfel zu Boden. BILD: ELECTRONIC ARTS

die idyllische Spielwelt, die kaum noch an das alte *Sims* erinnert. Alles ist bunt, gedrungen, ein wenig schief und krumm, aber ebenso niedlich wie auch die Spielfigur. Nicht nur auf den ersten Blick erinnert die Umgebung stark an *Animal Crossing*, dessen Spielgefühl anscheinend ein großes Vorbild für die Entwickler war. Schauplatz ist ein lauschiges kleines Städtchen, in dem es jede Menge zu entdecken gibt. Hier legt EA großen Wert auf ein taktiles Spielgefühl: Alles lässt sich per Wii-Remote anfassen oder benutzen. Ob ihr an einem Baum schüttelt oder eine Straßenlaterne ausknipst, alles ist durch simples Klicken mit dem Cursor möglich. Einen guten Teil der ersten Spielstunden dürfte man also mit dem fröhlichen Durchstöbern der kleinen Welt verbringen. Irgendwann füllen sich eure Taschen mit Blumen, Früchten, Fischen und vielen anderen Schätzen. Doch anstatt diese Gegenstände nur benutzen oder verkaufen zu können, bietet *MySims* eine weitere, sehr kreative Verwendung für allerlei Objekte.

DO IT YOURSELF

Wenn es nämlich um den Erwerb und die Gestaltung von Häusern oder Möbeln geht, kommt die dickste Überraschung für *Sims*-Veteranen. Denn so ziemlich alles im Spiel lässt sich von Grund auf

Eine Welt voller Möglichkeiten

MySims steckt voller kleiner Ideen, die es zu entdecken gilt. Ihr werdet jede Menge Möglichkeiten haben, euch die Zeit zu vertreiben. Was ihr hier seht, ist nur ein kleiner Teil dessen, was das fertige Spiel bieten wird.

BILDER: ELECTRONIC ARTS

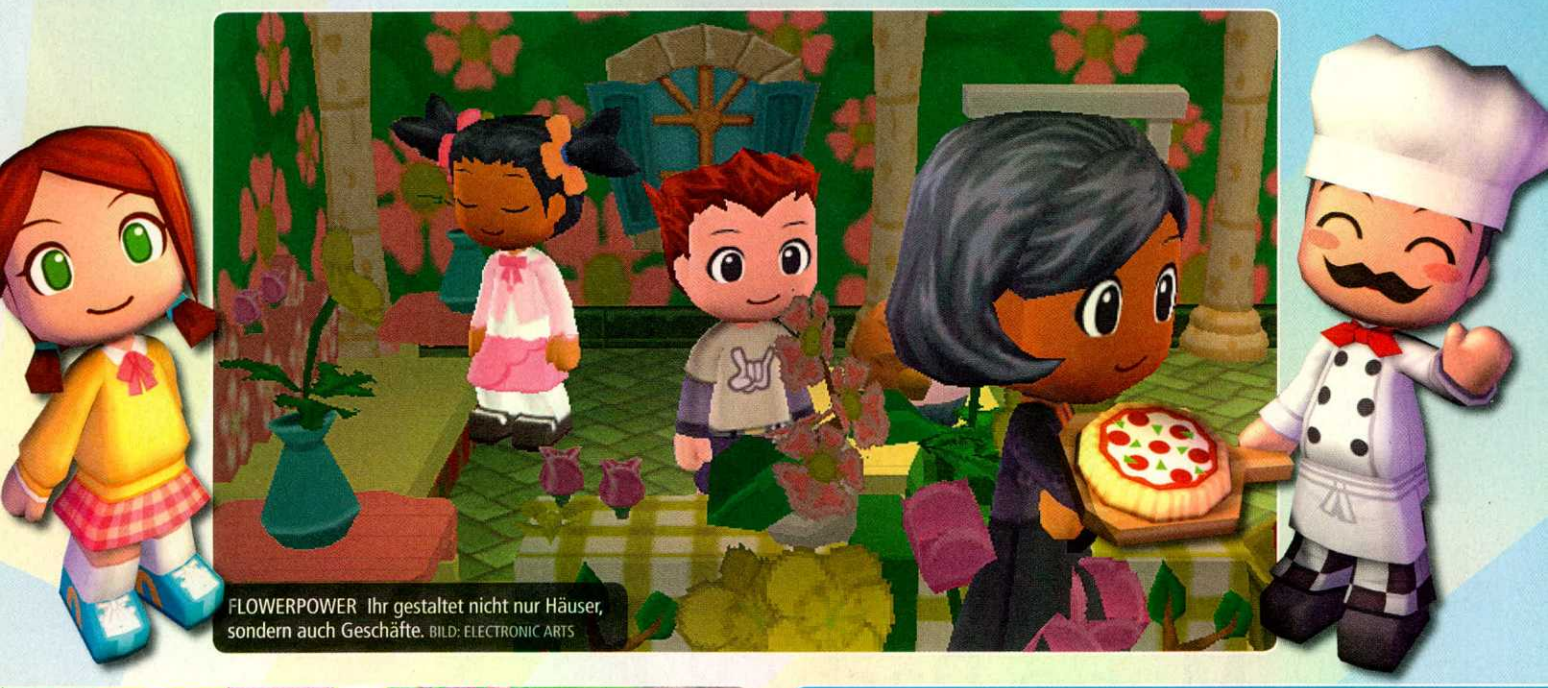
» Die einst lebensnahen Charaktere sind zu niedlichen Figuren im Anime-Look geworden. «

selbst gestalten. Ob Herd, Restaurant oder Kühlschrank: Kaum ein Objekt wird vom Spiel fertig vorgegeben, lediglich die grobe Größe muss der kreative Erbauer einhalten. In diesem Rahmen hat man die Freiheit, beispielsweise sein Traumhaus aus allerlei Bausteinen zu errichten. Zunächst sucht man sich unter einer Vielzahl von Formen einige aus, die die grobe Art der Stockwerke bilden. Obenauf setzt man ein Dach nach Wahl und wählt dann die Farbe der Fassade aus – schon ist der Rohbau fertig. Dieser hat nun allerlei markierte Punkte, an denen weitere Objekte befestigt werden können: Fenster, Balkone, Türen, Erker, Blumenkästen, Schilder, Schornsteine und noch vieles mehr. Zusätzlich kann die Farbe eines jeden Bausteins per Klick darauf verändert werden. Somit gleicht sicher kein Haus dem anderen und jeder Spieler schafft sich im Eigenbau seine eigene Welt nach Wunsch. Was im Großen funktioniert, ist aber auch bei kleineren Dingen möglich. Das eigene Mobiliar kann ebenso gestaltet und modifiziert werden und dort kommen die bereits erwähnten Objekte ins Spiel. Wer beispielsweise einen Apfel zur Hand hat, während er etwas baut, sollte versuchen, ihn einfach mal einzubauen. Vielleicht erzeugt er ja ein schönes Apfelmuster, verleiht allem seine rote Farbe oder liegt fortan dekorativ darauf? Neugierige Naturen tun also gut daran, auch die unmöglichsten Dinge wenigstens einmal zu probieren, denn genau das belohnt das Spiel.

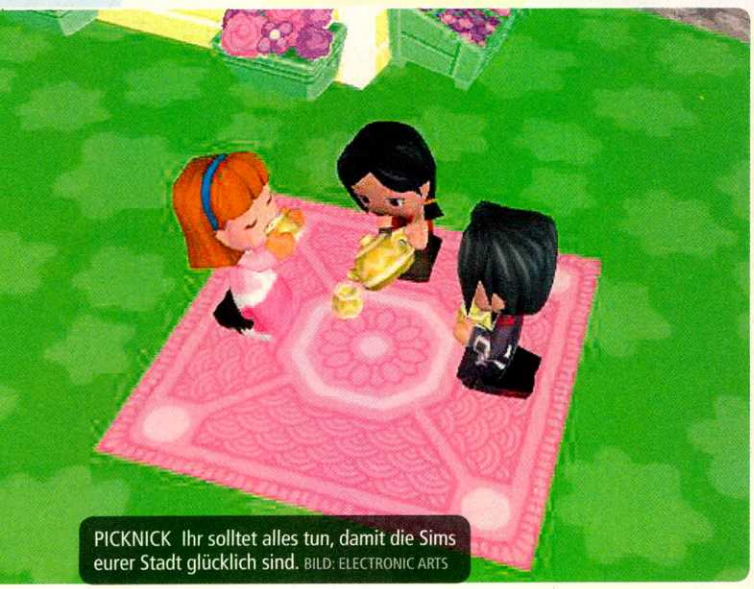
SEID NETT ZUEINANDER!

Natürlich wird es auch bei *MySims* eine ausgeprägte soziale Komponente geben. Schließlich ist es das Ziel des Spielers, dass sich die Einwohner der Stadt so richtig wohl fühlen – und irgendwem drückt immer irgendwo der Schuh. Ein Klick auf eine Person sorgt für Klarheit und so bekommt man auch so manche Aufgabe erteilt. Da muss zum Beispiel

» Der Weg, den MySims stilistisch einschlägt, hat auch spielerische Konsequenzen. «



FLOWERPOWER Ihr gestaltet nicht nur Häuser, sondern auch Geschäfte. BILD: ELECTRONIC ARTS



PICKNICK Ihr solltet alles tun, damit die Sims eurer Stadt glücklich sind. BILD: ELECTRONIC ARTS

MENSCHLICH Wer besucht nicht mal spätnachts den Kühlschrank? BILD: ELECTRONIC ARTS

dem neu zugezogenen Koch ein Restaurant gebaut oder der Herd repariert werden. Letzteres entpuppt sich als eine Art Puzzle aus vorgegebenen Bauteilen, das aber viel Freiraum bei der Gestaltung lässt. Ansonsten bleibt die Zeit, Schätze zu suchen, Blumen zu pflanzen oder seinen Mitbewohnern einen Streich zu spielen. Leider hält sich EA mit vielen Details zum Spiel zurück, doch eines wird deutlich: *MySims* will den Weg gehen, den auch *Animal Crossing* oder *Harvest Moon* erfolgreich beschritten haben. Der Spieler wird in eine quietschbunte Welt voller Möglichkeiten, Ereignisse und Abenteuer geworfen. Damit entfernt man sich zwar vom realistischen Ansatz des PC-Originals, doch die Gleichung könnte aufgehen. Schließlich sind die Figuren zuckersüß, die Spielwelt ist sehr interaktiv und das konsequente Baukastenprinzip lädt zum stundenlangen Experimentieren ein. Wenn die *Sims*-typische Vielfalt auch noch in der Gestaltung des eigenen Lebens vorhanden ist und man Berufe, Hobbys oder Beziehungen aller Art anfangen kann, dann könnte *MySims* mehr als nur Konkurrenz für *Animal Crossing* werden. Denn Potenzial hat der Titel zur Genüge und angesichts der ersten Eindrücke können wir eine wirklich tolle Lebenssimulation für Wii erwarten. *MySims* mag sich weit vom Original entfernen, aber vielleicht ist diese Verjüngungskur genau das, was die Serie nach all ihren Add-ons braucht. ■

VORSCHAU

MY SIMS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dank Baukasten-Prinzip und enormer Freiheit könnte MySims schaffen, was Animal Crossing für DS gelang: den Spieler wochenlang fesseln.

SHY-GUY-SHOP Hier könnt ihr diverse Items gegen Bares tauschen.
BILD: NINTENDO

Fakten

- Aufwendig gestaltete Spielbretter
- Minigames nutzen Wii-Steuerung voll aus
- Ca. 10 Charaktere, darunter (noch) keine Neuzugänge
- Beinhaltet Tiefster-Kongo-, Karibik- und Geistervilla-Areale
- Wird die Fernbedienung in vollen Zügen nutzen

Mario Party 8

Essen, trinken, fröhlich sein. Steht uns hier die größte Party aller Zeiten ins Haus?

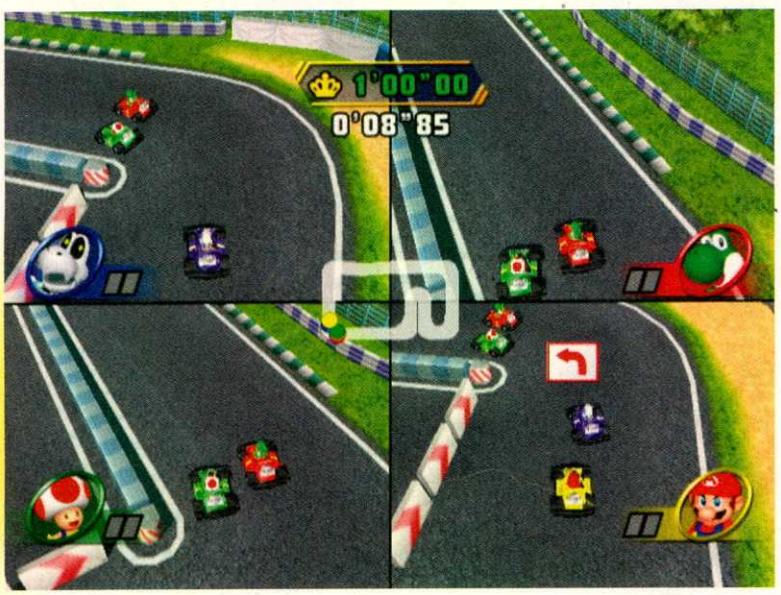
AUTOR: FELIX KOTHE

Kaum eine andere Spielserie hat in den letzten Jahren derart viele Ableger spendiert bekommen wie die *Mario Party*-Reihe. Diese erfreut sich mit fortschreitender Entwicklung zunehmender Beliebtheit und feiert mit dem mittlerweile achten Teil ihren Wii-Einstand. Dass die wilde Fete dabei geradezu nach der Wii-Fernbedienung schreit, versteht sich von selbst. Partylöwen sollten jedoch nicht gleich anfangen zu jubeln, denn viele Infos gibt's nicht – Nintendo hält sich weiterhin bedeckt. Allerdings haben wir alles daran gesetzt, sämtliche News zusammenzukratzen und sie euch mitsamt einigen aussagekräftigen Screenshots in einer brandaktuellen Preview zu präsentieren.

BEWÄHRTE KONZEPTE

Am Kern des Spieles verändert sich im Vergleich zu den Vorgängern – wer hätte das gedacht? – nichts. Noch immer lauft ihr in rundenbasierter Manier auf der Suche nach den heiß begehrten Power-Sternen über überdimensionale Spielbretter. Bis zu vier Spieler (die auf dem Bildschirm durch die allseits beliebten Nintendo-Maskottchen repräsentiert werden) würfeln in guter alter *Mensch ärgere dich nicht*-Tradition nacheinander und hüpfen der gewürfelten Zahl entsprechend über das virtuelle Spielbrett. Dieses ist mit allerlei Fallen, Shops und Special-Events gespickt und sorgt mit seinen eingestreuten Minispielen für reichlich

REDESIGN Die Gestaltung der Spielfelder hat sich geringfügig verändert.
BILD: NINTENDO



MARIO KART Dank der Fernbedienung so intuitiv steuerbar wie nie zuvor!
BILD: NINTENDO

» Am Spielprinzip hat sich nicht viel verändert. «

Unterhaltung. Nebenbei wollen zudem Münzen und Sterne gesammelt werden, durch die bei Beendigung des Spieles der Sieger ermittelt wird. Pilze, Feuerblumen und Blitze sind natürlich auch wieder mit von der Partie und mischen mit ihren verschiedenen Wirkungen sowohl das Spielgeschehen als auch die Konkurrenz gehörig auf. So können beispielsweise Positionen getauscht, Münzen geklaut und Abkürzungen benutzt werden. Am bewährten Spielprinzip hat sich also nicht viel verändert.

PARTY, PARTY, PARTY

Und so widmen sich Mario und Gefolge der größten Party dieses Jahres und ziehen quer durch das ganze Nintendo-Universum. Erste Bilder zeigen unter anderem Donkey Kongs Tiefsten Kongo, dessen detailreiches Umgebungsdesign bereits jetzt sehr imposant wirkt. Ausgestattet mit zahlreichen Kanonenfässern, Lianen und fleischfressenden Schnapp-Piranhas sowie der passenden Tropenmusik, kommt hier echtes Dschungelfieber auf. Ebenfalls optisch sehr beeindruckend gibt sich der farbenfrohe Karibiktraum Isla Delfino, dessen Sommer-Sonne-Urlaub-Stimmung das Spielgeschehen dominiert. Neben den dynamisch wirkenden Hintergrundgrafiken, etwa Wassereffekte, einheimische Palma, Delfine und jede Menge Flora, begeistert vor allem die ausgeklügelte Komplexität der Spielbretter. Diese sind nicht nach einem symmetrischen Schema aufgebaut, sondern beinhalten unzählige Abzweigungen, Geheimpassagen und Sonderwege, die durch zusätzliche Events beeinflusst werden können.

Unter den spielbaren Arealen wird sich auch die Geistervilla aus *Luigi's*

Der Charakter-Überblick

Im Laufe der Zeit wurde das Charakter-Repertoire um das eine oder andere bekannte Gesicht erweitert. Um einen Überblick über die nun mittlerweile acht Serienableger und deren Protagonisten zu erhalten, solltet ihr einen Blick auf unsere Charakterübersicht werfen.

Spiel	Mario Party	Mario Party 2	Mario Party 3	Mario Party 4	Mario Party 5	Mario Party 6	Mario Party 7	Mario Party 8
System	Nintendo 64	Nintendo 64	Nintendo 64	Game-Cube	Game-Cube	Game-Cube	Game-Cube	Nintendo Wii
Mario	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Luigi	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Yoshi	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Wario	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Peach	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Donkey Kong	✔	✔	✔	✔	✔	✗	✗	Unklar
Waluigi	✗	✗	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Daisy	✗	✗	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Toad	✗	✗	✗	✗	✔	✔	✔	✔
Buu Huu	✗	✗	✗	✗	✔	✔	✔	✔
Baby Bowser	✗	✗	✗	✗	✔	✔	✗	Unklar
Toadette	✗	✗	✗	✗	✗	✔	✔	✔
Birdo	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✔	✔
Knochentrocken	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✔	✔

» Die ersten Eindrücke der Steuerung machen schon jetzt Lust auf mehr. «

KANONENFASS Yoshi katapultiert sich im Stil von Donkey Kong Country durch die Botanik. BILD: NINTENDO

DER ALLMÄCHTIGE Natürlich hat Koopakönig Bowser wieder ein paar fiese Hinterhältigkeiten auf Lager. BILD: NINTENDO

KUNTERBUNT Wenn es Linien nachzuzeichnen gilt, wird eine gehörige Portion Geschick verlangt. BILD: NINTENDO

Mansion befinden, deren individuelle Charakteristik die schaurig-gruseligen Einwohner des Anwesens wiederspiegeln.

MAXIMALE MINISPIELE?

Wenn es eines gibt, das die *Mario Party*-Reihe schon immer ausgezeichnet hat, dann waren und sind es die unzähligen Minispiele. Derart vielseitige, witzige und vor allem motivierende Party-Games bietet kaum ein anderer Titel. Die veröffentlichten Bilder sprechen jedenfalls für sich. Beim Zeichnen müssen beispielsweise vorgegebene Markierungen mit der Fernbedienung nachgemalt werden. Das Baseballspiel setzt voraussichtlich wie bei *Wii Sports* auf aktiven Remote-Einsatz. Eine Art Gokart-Spiel legt die Vermutung nahe, dass man den Einhand-Controller dabei (quer gehalten) als Lenkrad verwendet; das Lassowerfen im Wilden Westen weckt heitere Erinnerungen an Raymans Kuhwürfe. Die ersten Eindrücke der Steuerung machen jedenfalls schon jetzt Lust auf mehr und regen selbst *Mario Party*-Verweigerer an, mit witzigen Verwendungsmöglichkeiten zu jonglieren.

Evolution heißt das Stichwort. Denn die Wii-Steuerung wird definitiv eine Hauptrolle in der spielerischen Qualität des Titels übernehmen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler zugunsten der einfachen Zugänglichkeit auf (übermäßigen) Nunchuk-Gebrauch verzichten und sich auf einfache Remote-Verwendung besinnen. Wenn die Rechnung aufgeht, steht uns hier der vielleicht innovativste, spannendste und unterhaltsamste *Mario Party*-Ableger aller Zeiten ins Haus. ■

Das schwarze Schaf?

Wusstet ihr, dass neben den stationären Party-Sessions auch ein Game-Boy-Advance-Ableger erschien?

Die GBA-Version wurde am 10. Juni 2005 veröffentlicht und konnte in der N-ZONE 07/05 aufgrund des mangelhaften Einspielermodus (70%) und des vergleichsweise schwachen Mehrspielerparts (65%) nur bedingt überzeugen. Wer das gewohnt hektisch-spaßige *Mario Party*-Feeling in vollen Zügen auskosten will, greift besser weiter zu den „großen Brüdern".

VORSCHAU

MARIO PARTY 8

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
Spieler:	1-4
Termin:	März 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Sieht nach wenig Schlaf und viel Feiern aus. Aufgrund mangelnder Infos lässt eine konkrete Einschätzung aber noch auf sich warten.

SCHWARZER GÜRTEL Die dunkle Spinne hat einige neue Moves im Repertoire … BILD: ACTIVISION

LUFTIG Ist kein Wolkenkratzer in der Nähe, nutzt die Spinne schon mal Hubschrauber als Ankerpunkt. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Developer Treyarch entwickelte auch Ultimate Spider-Man
- Vicarious Visions entwickelte Spider-Man 2 für den DS
- Exklusive Charaktere für die Wii
- Dunkle Seite von Spider-Man mit besonderen Fähigkeiten
- Einsatz der Wii-Fernbedienung zum Schwingen
- Völlig frei begehbares New York
- Erscheint auch für den DS und den Game Boy

Spider-Man 3

Die menschliche Spinne im Latex-Kostüm kehrt zurück: Erste Informationen zum Wii-Auftritt von Spider-Man!

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Wenn Fans des Krabblers Anfang Mai aus der Vorstellung von *Spider-Man 3* kommen, können sie das Abenteuer ihres Helden gleich zu Hause fortsetzen. Zeitgleich zum Kinostart kommt nämlich auch das Spiel für alle wichtigen Konsolen in die Läden – natürlich auch für die Wii.

GESPALTENE PERSÖNLICHKEIT

Dieses Mal ist der Netze spinnende Held von New York jedoch nicht mehr so, wie wir ihn kennen. Seit den Geschehnissen des zweiten Teils ist einige Zeit vergangen. Nach dem Untergang von Dr. Octopus verlebt Spider-Man alias Peter Parker eine harmonische Zeit mit seiner Freundin Mary Jane, doch dunkle Schatten fallen auf ihr Glück. Sein ehemaliger Freund Harry Osborn macht ihn verantwortlich für den Tod seines Vaters, der im ersten Teil als Grüner Kobold zugange war. Doch damit nicht genug: Der Mord an seinem Onkel wird neu aufgerollt und schürt enorme Selbstzweifel in dem jungen Superhelden. Nach dem Kontakt mit einer außerirdischen Materie wird dieser innere Kampf völlig entfesselt und erscheint als eigene Persönlichkeit – die dunkle Spinne ist geboren.

SCHWARZE WITWE

Das Spiel zum dritten Teil der Erfolgsreihe übernimmt diesen Handlungsstrang als wichtiges Feature. Obwohl Spider-Man noch immer freundlich und hilfsbereit durch die nun frei begehbare Stadt schwingt, trägt er oft seine dunkle Seite zur Schau. In diesem Modus kennt er keine Skrupel und kämpft mit wesentlich härteren Bandagen. Doch Vorsicht ist geboten, denn die Bosheit seiner finsteren Identität könnte ihn jederzeit komplett übermannen. Nur wer einen Weg findet, beide Kräfte geschickt zu vereinen, kann sich gegen Spideys Gegner behaupten. Und davon gibt es nicht wenige. Zehn bekannte Schurken aus dem Spider-Man-Universum wie Sandman oder Venom haben es auf Spider-Man abgesehen. Die Wii-Version punktet überdies noch mit zwei weiteren Bösewichten: Morbius und Shriek. Eine Fülle von Moves und Combos soll dazu beitragen, dass die Kämpfe flüssig vonstatten gehen und fair verlaufen. Nicht nur bei diesen Gefechten, sondern auch während der Missionen sind die unterschiedlichen Fähigkeiten und Kräfte der beiden „Versionen" von Spider-Man eine große Hilfe.

NEUE GEGNER Die ersten veröffentlichten Screenshots stammen vermutlich nicht aus der Wii-Fassung. BILD: ACTIVISION

NEW YORK, NEW YORK

So schlägt er sich durch die Straßenschluchten und U-Bahn-Schächte eines virtuellen New York, das jenes aus *Spider-Man 2* im Ausmaß weit überragen soll. Das im Sommer 2004 auch für den GameCube erschienene Spiel zum zweiten Film vereinte gelungen Comic-Action mit einer großen Portion von *True Crime: Streets of L.A.* und konnte durch die Originalstimmen der Schauspieler überzeugen. Im virtuellen Manhattan gab es zahlreiche Aufgaben zu erledigen. So mussten etwa Diebe gefasst oder Fotos für eine Zeitung geschossen werden. Die

völlige Bewegungsfreiheit und das Fehlen von Ladezeiten hatten aber auch ihre Schattenseiten. Die Optik war detailarm und die Gestaltung vieler Texturen ließ zu wünschen übrig. Trotzdem machte es einen Heidenspaß, in Spider-Mans Kostüm zu schlüpfen. Das erfolgreiche Gameplay hat es nun auch in den aktuellen dritten Teil geschafft. Obwohl die Haupthandlung weitergesponnen wird, gibt es eine Vielzahl von Missionen, die jederzeit und ohne Zwang abgeschlossen werden können. Dazu soll die Wii-Fernbedienung intensiv genutzt werden – etwa zum Schwingen an Spider-Mans Spinnenfäden.

Die Entwicklerstudios Treyarch und Vicarious Visions konnten bei Ultimate Spider-Man und Spider-Man 2 (DS) Erfahrung mit der Serie sammeln. Die Games reichten zwar nicht an die Filmumsetzungen heran, hatten jedoch Potenzial. Wenn die Kritikpunkte bei der Arbeit an Spider-Man 3 berücksichtigt werden, könnte sich die Spinne auch auf der Wii weit nach oben hangeln. Ob der Titel am Ende zu überzeugen vermag, wird aber erst der Test in einer unserer nächsten Ausgaben zeigen. ■

VORSCHAU

SPIDER-MAN 3

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch/Vicarious Visions
Spieler:	1
Termin:	Mai 2007
Web:	sm3thegame.com/

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Derzeit gibt es wenige Informationen zum Wii-Abenteuer der Spinne. Es orientiert sich jedoch am gelungenen Spiel zum zweiten Teil.

Spidey auf dem Wunderwürfel

Die wohl sympathischste Spinne der Comic-Welt kann schon einige Auftritte auf dem GameCube vorweisen. Und er hat sich schon damals nicht schlecht geschlagen.

Spider-Man: The Movie (2003)
Die Versoftung des ersten Kinofilms wurde bereits von Activision entwickelt und erreichte in unserem Test knackige 83%. Im Spiel wurde streng zwischen Boden- und Schwingmissionen getrennt. Grafik und Sound waren auf hohem Niveau, trotzdem irritierte es uns ein wenig, dass Spideys Schwung-Fäden einfach im Nichts hingen.

Spider-Man 2 (2004)
Beim Spiel zum zweiten Kinofilm überraschte Activision mit einem umgekrempelten Gameplay. Statt linearen Levels wartete ein frei erforschbares Manhattan auf die Spieler. Dort konnten neben den storyrelevanten Quests unzählige Nebenaufgaben gelöst werden. Zum Schwingen musste Spider-Man seine Fäden nun wirklich an Gebäuden anbringen. Wir krönten das überzeugende Action-Adventure mit 85% zum N-Zone-Hit.

Ultimate Spider-Man (2005)
Tony Hawk-Entwickler Treyarch setzte das letzte GameCube-Abenteuer der Spinne durch einen abgewandelten Cel-Shading-Stil optisch stimmungsvoll in Szene. Der coole Comic-Look und Venom als spielbare Figur machten einen guten Eindruck. Leider gab es einige technische Mängel wie Häuser, die plötzlich aus dem Nichts auftauchten. Trotzdem erreichte *Ultimate Spider-Man* noch satte 80%.

PRÜGELEI Auch im regulären Outfit schlägt Spidey seine Gegner ohne Probleme. BILD: ACTIVISION

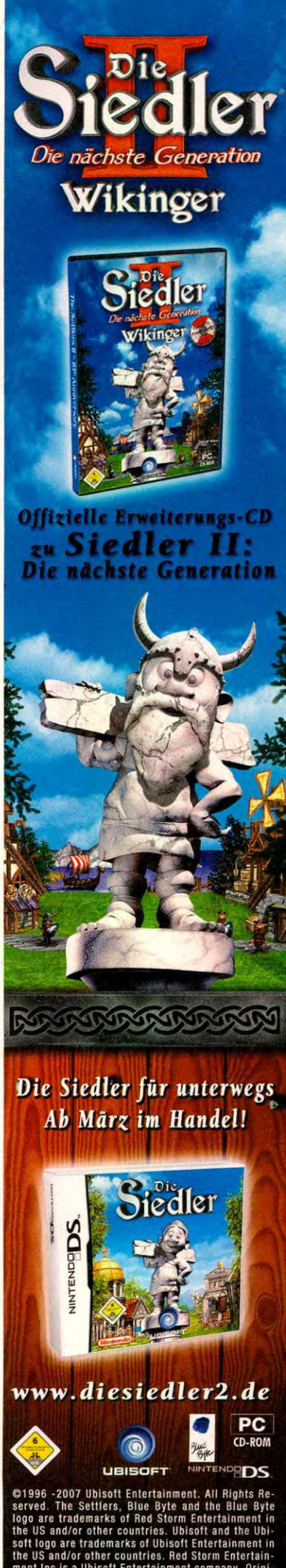


BILD: UBISOFT

Prince of Persia: Rival Swords

Rolle rückwärts: Wir haben das neue alte Prinzenabenteuer für euch angespielt!

Fakten

- Basiert technisch auf der GC-Vorlage Prince of Persia: The Two Thrones
- Statt mit der B-Taste wird mit der Fernbedienung geschlagen
- Abschluss der Prince-of-Persia-Trilogie
- Enthält einen Mehrspieler-Modus
- Deutsche Sprachausgabe

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Manchmal sind es die Kleinigkeiten des Lebens, die den Alltag revolutionieren: Die Milchtüte wird neuerdings mit einem wiederverschließbaren „Zapfstück" ausgeliefert und den Joghurt mit der Ecke gibt's in einer frischen Geschmacksrichtung. Auch aus dem Orient weht uns ein zarter Hauch von Innovation entgegen: *Prince of Persia: The Two Thrones* – im Dezember 2005 für den GameCube erschienen – geht am 29. März als kosmetisches Wii-Update mit angepasster Steuerung und einem Mehrspieler-Modus an den Start. Wir haben den Einzelspieler-Teil des „Wii-makes" in der Düsseldorfer Ubisoft-Filiale für euch Probe gespielt.

WIE ZELDA IM ORIENT

Immer noch kämpft und turnt der namenlose Prinz durch ein verwüstetes Babylon, um sein Königreich zurückzuerobern. Wer Teil 3 der Persier-Saga auf dem GameCube gespielt hat, kommt mit der Steuerung sofort klar: Gelaufen wird mit dem Analogstick des Nunchuks, C aktiviert den Sand der Zeit, die A-Taste dient zum Springen und mit dem B-Button kraxelt ihr Wände entlang. Nichts Neues? Doch, denn spätestens, wenn man mit dem Schwert Gegner niederstreckt oder als dunkler Prinz die Peitsche auspackt, fühlt man sich sofort an die Wii-Version von *Zelda: Twilight Princess* erinnert: Mit sanften Fuchteleien der Wii-Fernbedienung lasst ihr eure Hiebwaffe rasseln, analog dazu aktiviert ein Schütteln des Nunchuks die Peitsche. Die B-Taste wird dadurch adäquat ersetzt. Zum Justieren der Kamera gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder dreht ihr die Sicht mit dem Steuerkreuz, was optimal funktioniert, oder ihr neigt dazu die Fernbedienung nach links oder rechts – von dieser zweiten Variante raten wir jedoch strikt ab, da ihr im Eifer des Gefechts häufig ungewollt die Blickrichtung verändert. Die Steuermechanik funktioniert dabei recht gut, auch die Auflösung wirkt gegenüber der GameCube-Version dezent höher. Unterm Strich ist *Rival Swords* ein aufgehübschstes Upgrade von *Prince of Persia: The Two Thrones*, das weniger durch Innovationen glänzt als vielmehr durch eine sinnvolle Anpassung an die Wii-Hardware. Und das ist seit *Far Cry Vengeance* bei Ubisoft ja nicht selbstverständlich! ■

VORSCHAU

POP: RIVAL SWORDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal/Casablanca
Spieler:	1-?
Termin:	29. März 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

„Nur" ein Upgrade des dritten Prinzenabenteuers, aber dank guter Steuerung und Multiplayer-Modus auch für Nichtkenner interessant.

STRIPPENZIEHER Schüttelt das Nunchuk, um euch mit dem Seil an Blöcken wie diesem festzuhängen. BILD: UBISOFT

SPEEDKILL Zwei Hiebe mit der Fernbedienung zur rechten Zeit und schon ist dieser Adler Geschichte! BILD: UBISOFT

KLINGENMESSEN Tja, es kommt halt nicht immer auf die Länge an! BILD: UBISOFT

VIDEO AUF DVD

Teenage Mutant Ninja Turtles

Die Pizza schlemmenden Koopas sind zurück!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Keine Frage: Koopas sind eine verdammt coole Spezies. Selbst nach der tausendsten Landung auf den Allerwertesten ist es immer noch eine wahre Freude, den bemitleidenswerten Dumpfbacken den Panzer wegzunehmen und ihn in den Abgrund zu pfeffern. Doch es gibt Schildkröten, die NOCH cooler sind: die Teenage Mutant Ninja Turtles! Im offiziellen Spiel zum kommenden Render-Film stellt ihr euch altbekannten Schergen wie dem gefürchteten Foot Clan, doch was wäre eine zünftige Heldenstory ohne das „Gemeinsam sind wir stark"-Gefühl? Deshalb spielt der Team-Aspekt im Spiel eine zentrale Rolle: Je nach Szene müsst ihr beispielsweise zwischen den vier gepanzerten Schildkröten hin- und herwechseln, um in neue Bereiche vorzudringen. Auch die bekannten Waffen sind mit dabei – etwa Donatellos Riesenstab oder Michelangelos Nunchuks, eine fernöstliche Waffe im Look von Nintendos Controller-Anhängsel. Wir haben dem Creative Director des Spiels einige interessante Antworten entlockt, aber lest selbst! ■

VORSCHAU

TEENAGE MUTANT ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1
Termin:	13. März 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wenn man den Machern von Prince of Persia genug Zeit gelassen hat, dann könnte Turtles-Fans eine richtig gute Filmumsetzung erwarten.

MIR... IST... SCHWINDELIG! Michelangelo und Donatello – ein echtes Dreamteam! BILD: UBISOFT

INTERVIEW mit Nick Harper, Creative Director

» Die Turtles sind noch immer sehr beliebt. «

Kannst du dich kurz unseren Lesern vorstellen? Woran hast du gearbeitet, bevor du *TMNT* mitentwickelt hast?
Um ganz am Anfang zu beginnen, war mein erster Job in der Spieleindustrie beim britischen Magazin *EDGE*. Dann wechselte ich zu Psygnosis und war Lead Designer für *Overboard!*, ein Piratenspiel für die PSone. Im Anschluss daran arbeitete ich an *Extreme-G 3* mit.Und danach ging ich zu Ubisoft Montreal, um an der Entstehung des Turtles-Spiels mitzuwirken. Oh – und als ich noch jünger war, schrieb ich mal ein Spiel für Atari ST von meinem Nachttisch aus – es war ein Shareware-Programm namens *Ozone*, und ich bin heute noch stolz darauf! (lacht)

Wie wird sich Teenage Mutant Ninja Turtles mit dem Wii-Controller steuern?
Alle Angriffe im Spiel werden mit der Fernbedienung und dem Nunchuk ausgeführt. Zum Beispiel gibt es einen Move, bei dem die Turtles springen und plötzlich ihre Faust nach unten schmettern: Hier springt der Spieler zunächst per Knopfdruck in die Luft (wir wollten hier keine Controller-Geste integrieren, um den Spieler nicht zu ermüden) – dann bewegt man die Fernbedienung rasch nach unten. Zusätzlich gibt es Energie-Auflade-Attacken, bei denen man die Fernbedienung und das Nunchuk schütteln muss, um neue Kräfte zu sammeln, bevor man den Move ausführen kann.

Ist euer Spiel eher puzzleorientiert oder geht es in Richtung Beat 'em Up?
Es ist eher ein Mix aus Kampf und Akrobatik – für uns war es sehr wichtig, dass wir beibehalten, was unserer Meinung nach die Turtles auszeichnet. Und dazu gehört nicht nur, die bösen Schergen auszuschalten, sondern auch durch die Kanalisation zu laufen und Städte zu erkunden. Zwischen den Prügeleien muss man auch Wände emporkraxeln, sich an Ecken hochziehen, an Klettermasten turnen und so weiter.

Ende der Achtziger waren die Turtles mit Abstand am erfolgreichsten. Warum glaubst du, garantiert die Marke auch heute noch ein spannendes Spielerlebnis?
Wir glauben, dass die Turtles noch immer sehr beliebt sind und besonders der anstehende Kinofilm die Popularität weiter steigern wird. Abgesehen davon sind die vier Brüder doch zeitlose Charaktere. Es sind widersprüchliche Persönlichkeiten, die eine interessante Dynamik mitbringen, sowohl in erzählerischer Hinsicht als auch im Hinblick auf das Gameplay.

Fakten

- Das Spiel zum neuen CGI-Film (Kinostart: 12. April)
- Waffen werden mit der Fernbedienung gesteuert
- Geschlagen wird mit dem Nunchuk
- Produziert vom Entwicklerteam der GameCube-Version
- Spielbare Charaktere: Leonardo, Raphael, Donatello und Michelangelo

NIX HANDY! Im Jahr 1979 wird noch das gute alte Wählscheibentelefon benutzt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Düsterer Krimi, der zum Jahresende 1979 spielt
- Das Spiel ist komplett für die DS-Buchhaltung ausgelegt
- Von den Entwicklern von Another Code
- 10 Kapitel mit sehr starkem Dialoganteil
- Erkundungs-Gameplay mit intelligenten Rätseln

VIDEO AUF DVD

Hotel Dusk: Room 215

Der Nintendo DS wird mit diesem Spiel zum interaktiven Kriminalroman. Wir haben schon mal reingeschnuppert.

AUTOR: FLORIAN BRICH

Sprichwörtlich ein neues Kapitel in der Geschichte der Adventure-Spiele für den DS wird Nintendo mit *Hotel Dusk: Room 215* aufschlagen. Schon der Umstand, dass ihr den Titel komplett aus der DS-Buchhaltung genießt, unterstreicht, dass es sich mehr um einen interaktiven Roman als um ein Spiel im klassischen Sinne handelt. Bevor ihr kurz vor Silvester 1979 das Hotel Dusk mit dem geheimnisumwitterten Raum 215 betretet, haben die Entwickler von Cing – wie es sich für eine gute Geschichte gehört – einen Prolog vorgeschaltet, der euch die Hauptfigur und deren Auftrag näher bringt. Ihr seid Kyle Hyde, ein versoffener Ex-Polizist, der noch vor drei Jahren zusammen mit seinem Partner Brian Bradley in New York gearbeitet hat. Doch dann lief einiges schief: Aus unbekannten Gründen musstet ihr euren Kollegen verfolgen und am Ende der Jagd gabt ihr einen Schuss auf ihn ab. Bradley stürzte in den Hudson, ihr wurdet aus dem Dienst entlassen. Habt ihr ihn wirklich getötet? Diese Frage lässt euren Charakter nicht mehr los …

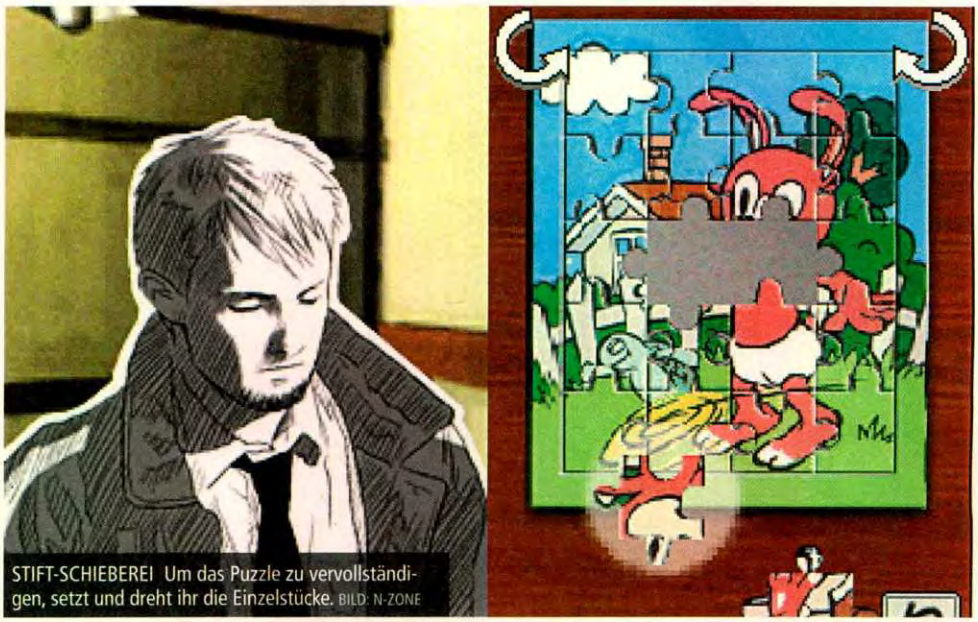
DÜSTER UND TIEFGRÜNDIG

Der Grund, weshalb ihr ein Zimmer in dem verschlafenen Hotel Dusk bezieht, steht allerdings nicht in direktem Zusammenhang mit eurer Vergangenheit. Kyle schlägt sich mittlerweile als Privatdetektiv für zwielichtige Auftraggeber durchs Leben und in dieser Rolle sollt ihr – getarnt als Handlungsreisender – verschiedene Gegenstände in besagter Herberge aufspüren. Was ihr in den insgesamt zehn Kapiteln eurer Mission im Hotel Dusk erlebt, wollen wir nicht verraten. Stattdessen machen wir euch mit einigen der vielschichtigen Charaktere bekannt, die ihr in den Zimmern, Korridoren und Büroräumen antreffen werdet. Da ist zum Beispiel der Hotelbesitzer Dunning Smith, der recht knurrig auftritt und gerne Fantasiegeschichten über sein Etablissement zum Besten gibt. Oder Helen Parker, eine ältere Frau, die eine Augenklappe trägt und unbedingt das Zimmer beziehen wollte, in dem ihr jetzt residiert. Es gibt insgesamt mehr als zwölf wichtige Figuren, die an diesem Krimi-Kammerspiel teilnehmen und die nach längeren Gesprächen immer neue Geheimnisse preisgeben oder euch mit kleinen Aufträgen betrauen.

DENKEN, FÜHLEN, HANDELN

Die Steuerung von *Hotel Dusk: Room 215* ist denkbar einfach gehalten. Wenige Icons, eine simple Stift-Navigation und diverse Lösungshilfen unterstützen

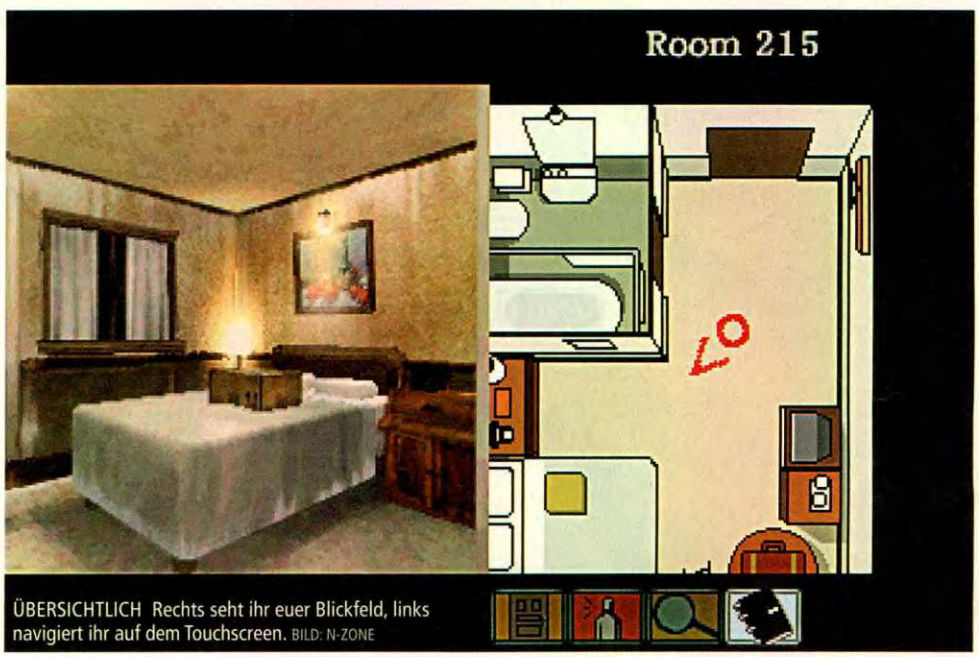
euch bei eurem Abenteuer. Wenn ihr euch durch die Empfangshalle, die Bar oder das Restaurant bewegen wollt, wird auf dem Touchscreen eine 2D-Karte eingeblendet, auf der ihr mit dem Stift die Richtung vorgebt. Befinden sich in eurer Nähe Gesprächspartner oder Objekte, die eine Untersuchung lohnen, zeigen Icons auf der rechten, unteren „Buchseite" eures DS diese Möglichkeiten an. Einige Gegenstände könnt ihr aufnehmen, um sie zu tauschen oder für das Lösen von Rätseln zu verwenden. Bei den ausführlichen und für das Gameplay zentralen Gesprächen werden wichtige Stichwörter farblich hervorgehoben. Ein Fragezeichen zeigt an, dass sich eure Figur eine mentale Notiz gemacht hat. Bei der Auswahl der Dialogantworten und der Möglichkeit des aggressiveren Befragens müsst ihr Fingerspitzengefühl beweisen. Andernfalls kann es passieren, dass ihr barsch abgewiesen werdet.



STIFT-SCHIEBEREI Um das Puzzle zu vervollständigen, setzt und dreht ihr die Einzelstücke. BILD: N-ZONE

STIMMUNG VOR STIFTEINSATZ

Noch deutlicher als bei *Another Code* haben die Programmierer von Cing diesmal Wert auf die Atmosphäre gelegt, die in der uns präsentierten US-Version vor allem durch die handgezeichneten, liebevoll animierten Charakterporträts und die wohlgesetzten Dialoge erzeugt wird. Im grafisch gut präsentierten Hotel Dusk habt ihr schon nach wenigen Minuten den Eindruck, dass hinter jeder Wand ein Geheimnis verborgen ist. Die als Minispiele ausgestalteten Rätseleinlagen werden eher selten eingestreut, sind aber vorhanden. Neben Streichholz-, Münz- und Puzzleaufgaben müsst ihr zum Beispiel mit dem Stylus ein Etikett von einer Weinflasche ablösen oder mit einer Minizange einen Drahtbügel zurechtschneiden. Wenn *Hotel Dusk* von Nintendo in der deutschen Anpassung herausgebracht wird, dürfen Abenteuer-Fans bald einen fesselnden Krimi erleben. ■



ÜBERSICHTLICH Rechts seht ihr euer Blickfeld, links navigiert ihr auf dem Touchscreen. BILD: N-ZONE

VORSCHAU

HOTEL DUSK: ROOM 215

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Cing Inc.
Spieler:	1
Termin:	13. April
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★

Atmosphärisch dichter, mit vielen Überraschungen gespickter Kriminalroman zum Mitspielen. Viel Dialog, einige Rätsel.

Der Kapiteltest

Was habe ich eigentlich die letzte (Spiel)-Stunde getrieben? Ein Test gibt Aufschluss.

Hotel Dusk: Room 215 ist in zehn Kapitel unterteilt. Am Ende jedes Abschnitts folgt ein Selbstgespräch eurer Hauptfigur, in dessen Verlauf ihr die richtigen Antworten antippen müsst. Dabei stellt euch das Spiel zum Beispiel Fragen wie „Wen habe ich beim Verlassen der Bar getroffen?" oder „Womit hat sich der Dieb aus dem Staub gemacht?". Dieser Test ist nicht nur ein intelligentes Spielelement, sondern hilft euch auch, in der immer komplexer werdenden Handlung den Überblick zu behalten.

MOMENT MAL! Durch eine Besinnungsphase wird der Kapiteltest eingeleitet. BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Die heimlichen Hits

Klammheimlich mauserten sie sich zum Kassenschlager. Warum sind Tierarztspiele so populär?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Julia Beth hat *Super Mario Bros. 3* immer noch nicht durchgespielt. Vor zwei Jahren hat sie das Jump & Run aus Miyamotos Meisterhand auf dem Game Boy geschenkt bekommen, aber über die achte Welt kommt die Zwöljährige nicht hinaus. Ob es sie störe, dass viele Spiele zu schwer sind, wollen wir wissen. „Nein, ich find's sogar ganz gut, dass man da lange dran knobeln muss." Julia ist das, was Marktforscher gerne als „Casual Gamer" bezeichnen. Sie besitzt zwar eine beachtliche Anzahl an Videospielkonsolen – namentlich Nintendo DS, Game Boy Advance SP und PlayStation 2 –, aber noch viel häufiger als sie *SingStar, Nintendogs* oder *Rayman* spielt, nimmt sie den elterlichen PC in Beschlag. Dort lässt sie die Sims über den Bildschirm wuseln, leitet in *Zoo Tycoon* ihren eigenen Zoo und päppelt in *Meine Tierarztpraxis* liebgewordene Fellbündel auf. Die PSP hat sie schon mal bei einem Bekannten gesehen, aber kaufen würde sie sich das „viel zu teure" Gerät nicht. Freundinnen von ihr haben ähnliche Spielevorlieben: Sie verbringen ihre Freizeit bevorzugt am Rechner, viele besitzen einen Game Boy oder einen Nintendo DS, während technisch orientierte Konsolen wie Xbox 360 oder PlayStation Portable nur bedingt von Interesse sind.

Julia ist eine Teilnehmerin der „Fokusgruppe 1" bei dtp. Regelmäßig lädt der Hamburger Hersteller für familienorientierte Software eine Hand voll Mädels ans Goldbekufer ein, um aktuelle Titel nach diversen Gesichtspunkten analysieren zu lassen: Was kommt an? Und über welche Magazine informiert sich die Zielgruppe? Wir durften mit dabei sein, als neben Julia noch weitere Mädchen sichtlich begeistert den Stylus kreisen ließen. Unser Ziel: zu ergründen, warum Hunde & Katzen, *Meine Tierarzt-*

SPIEL IM FOKUS In sogenannten Fokusgruppen wird analysiert, wie die Produkte und Magazine bei der Zielgruppe Mädchen ankommen. BILD: N-ZONE

PR-VIELFALT Marina Selikowitsch betreut als PR-Managerin insbesondere zielgruppenorientierte Magazine. BILD: N-ZONE

ZUNGENKUSS Nintendogs trifft Catz: Die Macher von Hunde & Katzen wissen, was gerade im Trend ist. BILD: N-ZONE

» Die gewaltfreien Tierarztspiele wecken die Sehnsucht nach der heilen Welt. «

praxis 2 und Co. die Käufer faszinieren und warum der Absatz im Handel so floriert.

RUNDUM-PRESSEARBEIT

„Es ist für uns extrem wichtig, unsere Zielgruppe zu kennen", verrät uns Marina Selikowitsch, PR-Managerin bei der dtp entertainment AG. Das Feedback sammelt der Spieleverleger bevorzugt über die Webseite pferdundpony-spiele.de, auf Messen oder eben durch Fokusgruppen. „Das Hauptaugenmerk bei der Pressearbeit liegt dabei auf Mädchenzeitschriften sowie Tiermagazinen, die bevorzugt von Mädels gelesen werden. Das hängt damit zusammen, dass die Kaufentscheidung in den meisten Fällen von den Mädchen selbst getroffen wird. Die zweite große Plattform sind Elternmagazine, wobei manche noch sehr konservativ eingestellt sind und es schwierig ist, diese vom Medium Videospiele zu überzeugen. Dritter großer Bereich ist die Tagespresse.", fasst Marina die wichtigsten Medien bei der Presse-Betreuung zusammen. Darüber, dass viele Tierarztspiele in Fachmagazinen wie der N-ZONE eher mäßige Bewertungen einfahren, ist sich die PR-Managerin durchaus bewusst: „Ihr nehmt die Spiele mit den Augen eines Hardcore-Gamers wahr, aber die Zielgruppe – das sind Mädchen zwischen 7 und 13 Jahren – hat komplett andere Ansprüche. Denn das Gameplay unserer Titel lässt sich natürlich nicht mit *Mario* oder *Another Code* vergleichen – das wissen wir. Dennoch freuen wir uns über Anfragen von den Gamer-Medien." Wir können Marinas Aussagen nur beipflichten: Spiele wie *Meine Tierarztpraxis* sind handwerklich sauber programmierte Titel, die zwar nicht durch brillante Technik und ein anspruchsvolles Gameplay glänzen, aber den Bedürfnissen der Zielgruppe absolut gerecht werden. Die Spiele sind gewaltfrei, relativ schnell durchschaubar und wecken die Sehnsucht nach der heilen Welt – das würde auch den Erfolg der sonntäglichen Pilcher-Verfilmungen erklären. Ohnehin driften die Erwartungen von Jungen und Mädchen beim Spielekauf weit auseinander: Wenn Mädchen und Jungen sich für Spiele zu interessieren beginnen, sind die Erwartungen meist niedriger als die von jahrelangen „Pro-Gamern". Denn für Hardcore-Zocker ist die Messlatte aufgrund der Fülle hochwertiger Titel im Laufe der Zeit einfach sehr hoch gesteckt. Marina Selikowitsch, als PR-Managerin unter anderem für *Mein Gestüt*

Manfred Trenz BILD: IAS

INTERVIEW mit Manfred Trenz und Holger Kuchling

≫ Es wird Zeit für ein fettes Actionspiel! ≪

Holger Kuchling BILD: IAS

Studioleiter Holger Kuchling von Indepent Arts Software und Entwicklerlegende Manfred Trenz standen uns Rede und Antwort:

Spiele wie *Meine Tierarztpraxis* richten sich primär an Mädchen zwischen 7 und 12 Jahren. Was glaubst du ist das Erfolgsrezept dieser Titel?
MANFRED TRENZ: Ich vermute mal einfach, dass es Mädchen, welche ja grundsätzlich kleine Tiere (und auch Pferde) süß finden, unheimlich anspricht, sich mit den Tieren zu beschäftigen, sprich: pflegen, versorgen und lieb haben.

Warum sprechen Tierspiele eher Mädchen an als Jungs? Habt ihr euch schon überlegt, ein Jungen-spezifisches Pendant zu entwickeln?
HOLGER KUCHLING: Also, ich denke, das liegt einfach in der Natur der Sache. (lacht) Bei IAS existieren auf jeden Fall Überlegungen in Richtung Jungen-spezifische Handheldtitel. Wartet ab, vielleicht kommt in diesem Jahr noch ein entsprechender DS-Titel von IAS ...

Einige eurer Projekte erscheinen sowohl für DS als auch für GBA. In welche Richtung ist die Portierung am einfachsten und warum?
MANFRED TRENZ: Die Entwicklung auf dem DS ist schon einfacher. Die Gründe sind simpel: Mehr Speicher, mehr Prozessorpower und Programmbibliotheken von Nintendo für so ziemlich jede Aufgabe. Das spart jede Menge Zeit und Arbeit. Auf dem GBA muss man so ziemlich alles selbst machen. Zusätzlich hilft der zweite Bildschirm des DS, mehr Informationen auf den kleinen Displays unterzubringen. Das ist auf dem GBA mitunter eine wirklich schwierige Sache.

Hat euer Team bereits Erfahrung mit der Entwicklung für Heimkonsolen gesammelt? Ist Wii ein Thema für euch, was weitere Projekte betrifft?
MANFRED TRENZ: Meine Erfahrung mit der Entwicklung auf Heimkonsolen reicht zurück bis an die Anfänge. Meine erste Konsole war das Nintendo Entertainment System, kurz NES, welches auch die erste Konsole aus dem Hause Nintendo war. Von der Leistungsfähigkeit war sie etwas besser als der zu dieser Zeit noch aktuelle C64. Weitere Konsolen waren das Super Nintendo, der Game Boy Color, Game Boy Advance und nun aktuell Nintendo DS. Wii ist definitiv ein Thema, schon allein aufgrund der neuen Steuerungsmöglichkeiten.

Der Spielemarkt hat sich in den letzten Jahren entscheidend gewandelt. Wie siehst du die Chancen, dass ein deutsches Studio heute noch ein Actionspiel vom Kaliber eines *Turrican* aus dem Boden stampfen könnte? Hätte so was heute noch Potenzial?
MANFRED TRENZ: Ich bin mir absolut sicher, dass ein solcher Titel auch heute noch großes Potenzial hat. Leider teilen viele Publisher nicht diese Ansicht. Nintendo hat beispielsweise mit *New Super Mario Bros.* auf dem Nintendo DS bewiesen, dass auch heutzutage ein 2D-Action-Adventure erfolgreich sein kann.
HOLGER KUCHLING: Eines ist sicher: Sofern wir einen Publisher überzeugen können, werden wir mit Manfred „Turrican" Trenz auf alle Fälle ein fettes Actionspiel entwickeln. Es wird mal wieder Zeit ... speziell für einen Kracher aus deutschen Landen!

BILD: N-ZONE

THEMAWECHSEL Manfred Trenz entwickelte Anfang der Neunziger die Actionlegende Super Turrican für NES.

verantwortlich, beantwortet die Frage nach der Zielgruppe deutlich: „Natürlich kommt es vor, dass sich Jungen auf Messen von unseren Spielen abwenden. Aber uns kommt es vielmehr darauf an, dass den Mädchen unsere Produkte gefallen." Und das tun sie offenbar: Von der *Tierarztpraxis* wurden letztes Jahr so viele Exemplare abgesetzt, dass der Titel kurzzeitig sogar auf Platz 3 der deutschen DS-Media-Control-Charts vertreten war. Geschlagen geben musste sich die Streichel- und Fütter-Simulation lediglich gegen die Verkaufsschlager *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und *New Super Mario Bros.* Steffen Hippe, Vertriebsleiter bei dtp, kommentiert: „44 Prozent aller DS-Besitzer sind aktuellen Angaben zufolge weiblich. Wir glauben, dass innovative Spielkonzepte besonders Mädchen ansprechen."

EINE CHANCE FÜR DEUTSCHE STUDIOS

Doch wo entstehen die Spiele überhaupt? Als Haus-und-Hof-Lieferant für dtp hat sich mittlerweile Independent Arts Software aus Hamm entpuppt. Das Team rund um Holger Kuchling hat kürzlich die Arbeit an der DS-Portierung *Hunde & Katzen* abgeschlossen und werkelt derzeit an einem Nachfolger zur *Tierarztpraxis*. Die Ergebnisse aus der dtp-Fokusgruppe beeinflussen natürlich auch die Arbeit des Teams: „In Absprache mit dem dtp-Produktmanagement fließen entsprechende Zielgruppentests und das Feedback der Fokusgruppen mit in die Konzeption der Titel ein", verrät Holger Kuchling und fügt augenzwinkernd hinzu: „Einen weiteren Testindikator stellt am Rande aber auch die Familie dar. Wenn den eigenen Kids das Spiel gefällt, ist schon mal die erste und zumeist sehr kritische Hürde erfolgreich gemeistert worden." Längst hat sich ein Mann als unverzichtbares Glied in der deutschen Entwicklerlandschaft herausgestellt: Manfred Trenz. Der leidenschaftliche Computerschrauber, der 1987 das Studio Factor 5 mitgründete, hat unter anderem an der Entstehung der 80er- und 90er-Jahre-Meilensteine *The Great Giana Sisters* und der *Turrican*-Serie (beide C64) mitgewirkt. Als sich das Team in den USA internationalisierte, blieb er seinem Heimatland treu. Heute sind Projekte wie *Meine Tierarztpraxis* für ihn ein sicheres Standbein, denn ein etwaiges neues *Turrican* würde Unmengen

an Personal- und Entwicklungskosten verschlingen. Demgegenüber erscheint das Budget für ein Game-Boy- oder DS-Spiel relativ harmlos: „Je nach Komplexität und Zeitplan arbeiten zwischen 6 und 12 Leute an einem Projekt", erklärt Manfred Trenz. Managing Director Holger Kuchling ergänzt: „Das Zeitfenster der Entwicklungen liegt im Durchschnitt so bei 5 bis 8 Monaten für einen Titel". Basiert ein Game-Boy- oder DS-Spiel auf einem PC-Titel, ist das Bugfixing deutlich einfacher als bei eigenständigen Handheld-Projekten. *Mein Gestüt*, erschienen bereits für PC und Game Boy, wurde vor kurzem auf Nintendos Doppelschirm umgesetzt. „Das Bugfixing beanspruchte hier gerade mal drei Wochen", kommentiert Lead Tester Tobias Birk. „Schwerwiegende Bugs tauchten kaum auf. Hin und wieder kam es vor, dass ein Blocker falsch gesetzt war – so büxte ein Pferd beispielsweise von der Weide aus, weil der Zaun fehlte. Aber diesen Fehler zu beheben, stellte kein Problem dar".

HÄNDEREIBEN BEIM HANDEL

Ist das Produkt erst mal im Handel – so wie mittlerweile *Das Gestüt* –, ist das Feedback der Käufer durch umfangreiche Fokusgruppen-Tests nicht mehr sonderlich überraschend. Die zehnjährige Lisa Sternberg verrät uns beispielsweise: „Ich mag Tiere und spiele auch gerne mit Schleich-Figuren. Manchmal hüte ich die Nachbarskatze, deshalb wünsche ich mir bald *Die Sims 2: Haustiere*. Die *Nintendogs* gefallen mir derzeit aber am besten". Die Markentreue zu den dtp-Titeln kann also nicht dafür verantwortlich sein, dass sich der Handel ob der gigantischen Absätze die Hände reibt. Schließlich ist es Otto Normalkäufer egal, welcher Hersteller die Titel vertreibt. Julia Beth, 12 Jahre, gefallen Tierspiele vor allem deshalb, „weil sie alle so unterschiedlich sind". Es war wohl ein cleverer Schachzug des Hamburger Publishers, von Vornherein alle zielgruppenrelevanten Plattformen mit Tierpensionen und Tierarztpraxen abzudecken. Wenn sich allerdings ein Mädchen zum Geburtstag, zu Weihnachten oder nach einer Eins in Mathe ein Pferdespiel wünscht, ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Eltern im Handel ein dtp-Produkt auswählen, relativ hoch. Und eines haben wir von unserem Besuch in Hamburg sowieso gelernt: dass man gerne wieder Kind sein möchte. Denn manche Spiele lassen sich eben nur aus dem Blickwinkel eines Zehnjährigen „ertragen". ■

HÖR-SPIEL? Die Aufmachung von Mein Gestüt erinnert an erfolgreiche Hörspielserien wie Bibi und Tina. BILD: N-ZONE

Viele Höhen, wenige Tiefen

Der Absatz von Familien-Software ist nicht ganzjährig konstant. Wir haben beim dtp-Vertriebsleiter Steffen Hippe nachgefragt: Zu welchen Zeiten im Jahr verkaufen sich mädchenorientierte Spiele wie Meine Tierarztpraxis am besten und wann ist der Absatz am geringsten?

↗ **Die Weihnachtszeit:**
Steffen Hippe, Sales Director bei dtp, kommentiert: „Unsere Produkte sind insbesondere zu Weihnachten zum einen sehr beliebte Geschenkartikel und auch zu Weihnachten erhaltene Geldgeschenke werden gern in das virtuelle Hobby investiert."

↗ **Die Osterzeit:**
Steffen Hippe, Sales Director bei dtp, kommentiert: „In den letzten Jahren war auch zu Ostern wieder ein starker Anstieg im Verkauf zu verzeichnen. Hier wurde verstärkt als Geschenkartikel zu interaktiven Produkten mit langem Spielspaß gegriffen."

↗ **Die Reisezeit:**
Steffen Hippe, Sales Director bei dtp, kommentiert: „Alle Jahre wieder zu Beginn der Sommerferien ist traditionell ein Anstieg der Handheld-Games zu verzeichnen. Auf langen Urlaubsfahrten und am Strand bieten sich ja mobile Geräte wie der Nintendo DS zum Zeitvertreib an. Natürlich möchte man dann auch das neueste Game ausprobieren und die Zeit nutzen, um in aller Ruhe eine gut florierende Tierpension aufzubauen."

↙ **Der Schulbeginn:**
Steffen Hippe, Sales Director bei dtp, kommentiert: „Die Ferien sind vorbei und die Freizeit wird gerade am Start des Schuljahres noch intensiver zum Lernen genutzt. Jetzt sind die guten Vorsätze noch frisch und es bleibt keine Zeit zum Spielen."

VERTRIEBSLEITER Steffen Hippe, Sales Director, kommentierte für die N-ZONE die verkaufsstärksten Monate bei dtp. BILD: IAS

Der Easteregg-Report

Ostereiersuche mal anders: Wir zeigen euch die skurrilsten Momente in Nintendo-Spielen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ob versteckte Botschaften, geheime Levels, witzige Anspielungen oder nette Zusatz-Features, die ein Spiel zwar nicht unbedingt besser machen, aber dem Spieler zumindest ein Schmunzeln entlocken: Das Aufspüren von Easthereggs liegt bei euch ganz gewiss voll im Trend. Nach unserer Kolumne in der letzten N-ZONE rollte eine derartige Lawine an E-Mails und Leserbriefen in unser Postfach, dass wir demThema „Ostereier" kurzerhand eine ganze Doppelseite widmeten. Bahn frei für coole, interessante und so manches sinnlose, dafür umso lustigere Easteregg! ■

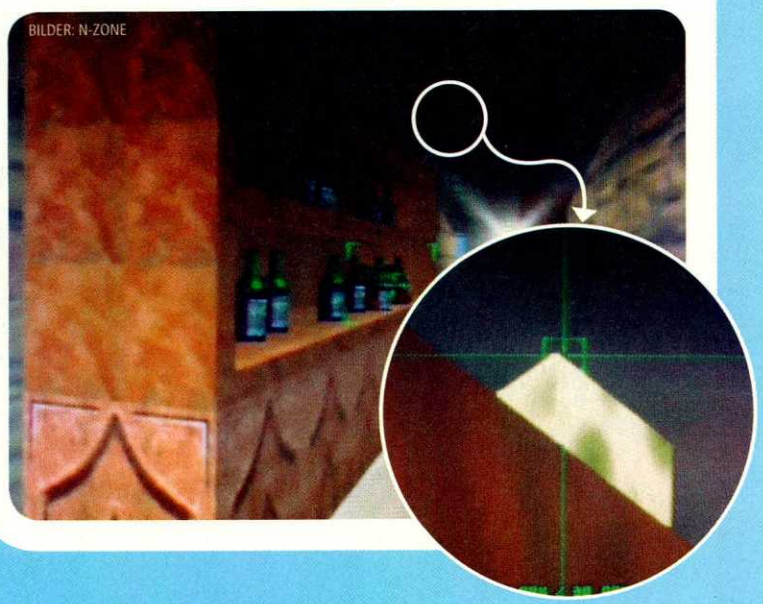
Ein Delfin wird kommen … oder nicht?

Die Jungs von Rare waren schon immer für abgedrehte Gags in ihren Spielen bekannt: In *Banjo-Tooie* könnt ihr beispielsweise durch das Lösen diverser Rätsel einen Charakter aus einem Eisblock befreien, der sich daraufhin zu einem Zelt begibt. Während der Typ seltsame Worte murmelt („Vielleicht werde ich auf einem Delfin reiten …"), entdeckt der Spieler auf dem Dach der Behausung das Logo des 2D-Actionklassikers *Sabre Wulf* (Spectrum, 1984). Aufmerksame Spieler entdeckten in dem Gebrabbel sofort die Parallele zu „Dolphin", dem Projektnamen des GameCube, und mutmaßten, dass *Sabre Wulf* bald für den Würfel umgesetzt würde. Ein (halber) Trugschluss, wie wir heute wissen – doch immerhin erschien eine Version für den Game Boy Advance.

BILDER: N-ZONE

Alles Käse!

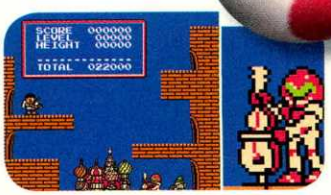
Das holländische Exportprodukt Frau Antje wäre stolz: Im Nintendo-64-Shooter *Perfect Dark* dachten die Entwickler offenbar „Alles Käse!" und versteckten in jedem Level ein Käsestück. Das milchige Stinkeding ist stets gut versteckt und begegnet euch zumeist an Stellen, die ihr nur mit dem Einsatz einer Fernsichtwaffe beäugen könnt. Eine Kostprobe gibt's hier, die übrigen Milchabfallprodukte müsst ihr selbst finden.



BILDER: N-ZONE

Dauergast Samus Aran

Nein, nein, „Cameo" ist nicht etwa die Fortsetzung von Rares erstem Xbox-360-Spiel, sondern die Bezeichnung für Gastauftritte von Schauspielern und Spielhelden in Filmen und Spielen, in denen sie eigentlich gar nichts zu suchen haben. Samus Aran hat beispielsweise nicht nur eine Bilderbuchkarriere als Metroid-Jägerin hingelegt, sondern auch in anderen Spielen Einsatz gezeigt. Ein Best-of von Samus' Auftritten als Special Guest zeigt unsere kleine Auswahl.



BILDER: N-ZONE

Geheimkonversation

BILD: N-ZONE

Sobald ihr im Sektor 5 von *Metroid Fusion* Nightmare besiegt habt, führt euch der Weg nach Sektor 4. Dort müsst ihr die Schleusen entriegeln und anschließend das Navigationsterminal aufsuchen, ohne die Missile zu sammeln. Hierzu wird der Shinespark benötigt, den ihr auslöst, indem ihr auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt und aus der Hocke heraus einen Raketensprung ausführt. Erhaltet ihr diesen Zustand über fünf Räume hinweg aufrecht und durchbrecht die Barrikade, durch die ihr Sektor 4 betreten habt, landet ihr am Terminal. Dort kommuniziert der Computer mit dem Föderationsadmiral und lobt euch, dass ihr den Raum mit dieser geheimen Botschaft gefunden habt.

Der Quacksalber von Hyrule

Vivien und Daniel haben in der englischen Version von *Zelda: Twilight Princess* ein weiteres Geheimnis entdeckt. „Wenn man bei der Wahrsagerin in Hyrule für 10 Rubine auf ‚Love' drückt, sagt sie Folgendes: „Elihwa sekat gnidaol... tiaw...". Und wenn man das jetzt rückwärts liest, kommt das Unfassbare heraus: „...wait ...loading takes a while". Echt klasse, wobei es schade ist, dass dieses auf Deutsch nicht herübergekommen ist, oder was heißt schon „alamak ilamak alamaw ilamaw"?

BILDER: N-ZONE

Das kratzt mich nicht!

... und gleich noch ein Easteregg, das unsere Top-Easteregg-Agenten Vivien und Daniel aufgespürt haben: „In *Ocarina of Time* kratzt sich dieser Fischer ja andauernd. Und wenn man sich das Bild in der Fischerhütte in *Twilight Princess* anschaut und gleich danach den Blick auf das Mädchen hinter der Theke richtet, dann kratzt sie sich ebenfalls – ganz im Stil des Fischers von *Ocarina of Time*!"

BILDER: N-ZONE

Grün, grün, grün ...

In der deutschen Version von *Zelda: Twilight Princess* heißt das Federvieh, das euch an den Anfang eines Tempels zurückbringt, schlicht und ergreifend „Tante". Doch unsere Leserin Vivien Baguio und ihr Freund Daniel Beck wissen mehr: „Wii doch hoffentlich bekannt, nennt sich unsere Tante in der englischen Version Ooccoo. Wenn man sich den Namen etwas genauer anschaut, müsste man nach längerem Grübeln vielleicht darauf kommen. Oocoo ist wahrhaftig ein Hexcode (00C00, Anm. d. Red.), welcher eine Farbe bestimmt. Aber das ist noch nicht alles, denn genau diese Farbe ist das Grün von Links Gewand im allerersten *Zelda*-Spiel – wenn das kein Easteregg ist!"

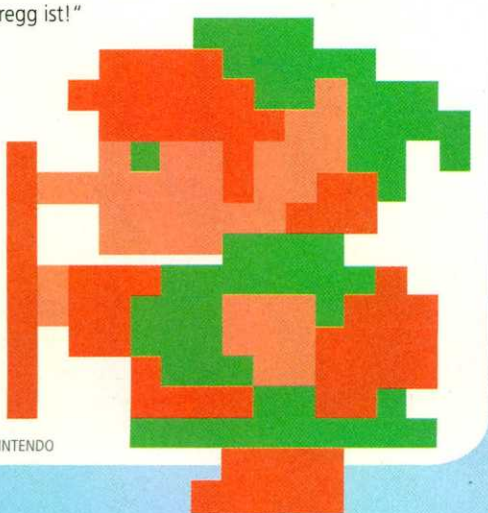


BILD: NINTENDO

Marios verlorene Insignie?

Auch unser Leser Tobias Bär ist eine echte Spürnase – der Dresdener hat uns Folgendes geschrieben: „Wenn du den Gleiter benutzt, musst du Link mal zwischen die Füße schauen. Da ist nämlich eine Insignie aus *Super Mario Sunshine* zu sehen." Tja, Tobias, das wäre zwar ein cooles Easteregg gewesen, aber leider müssen wir dich enttäuschen: Auf dem Gleiter ist „nur" ein herkömmlicher Stern abgebildet, weder eine Insignie aus *Super Mario Sunshine* noch der Power-Stern aus *Super Mario 64*.

BILD: N-ZONE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

FIRE EMBLEM

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Wurde es noch für den GameCube entwickelt oder hatten die Programmierer schon die Wii vor Augen? Egal – dass *Fire Emblem* kommt, konnte unser Japan-Korrespondent in der letzten N-ZONE bestätigen. Zuvor hatte es nur auf der zurückliegenden E3 kurze Schnipsel zu sehen gegeben, die aber schon nahelegten, dass sich Fire *Emblem: The Goddess of Dawn* als Fortsetzung zu dem GameCube-Strategieknaller *Path of Radiance* präsentieren würde. Wir freuen uns auf neue Helden, Waffen und Umgebungen mit Höhenunterschieden!

WII FIRE EMBLEM	UNBEKANNT	STRATEGIE

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Mit diversen Titeln bereitet Nintendo den Auftritt des legendären Klempners auf Wii vor. Zeitlich am nächsten ist der Brettspielreigen *Mario Party 8*, der mit dem gewohnten Gameplay und neuen, Wii-Fernbedienung-tauglichen Minispielen für Furore sorgen soll. Wir haben schon einmal Probe gewürfelt. Die Ergebnisse in dieser Ausgabe ab Seite 16.

WII SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
WII SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
WII MARIO PARTY 8	2. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
WII MARIO STRIKERS CHARGED	2007	SPORT

THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo

Klein, grün und tragbar. Die Entwickler lassen sich genug Zeit, um die erste DS-Odyssee von Link in bester Cel-Shading-Grafik und mit innovativen Steuerungsmöglichkeiten zu inszenieren. Im Sommer soll das Parademärchen von Nintendo in den USA erscheinen, für Deutschland rechnen wir mit Herbst.

DS THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE

BILD: NINTENDO

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für den GameCube zählt zu den weltweit erfolgreichsten Nintendo-Titeln. Kein Wunder, dass die Japaner derzeit fleißig an einem Wii-Auftritt der Prügelei werkeln.

Wii	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

BILD: NINTENDO

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

In Japan ist der große Wii-Schlagabtausch, der insgesamt 493 Pokémon unterstützt, bereits erhältlich. Eine höchst einfach gehaltene Steuerung, ein passabler Online-Modus sowie ein ordentlicher, aber nicht übermäßiger Optionsumfang kennzeichnen diesen Titel. Wann der zurückgekehrte Stadionsprecher auch in Deutschland losdonnert, ist noch nicht bekannt.

Wii	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2./3. QUARTAL	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	30. MÄRZ 2007	ACTION

BILD: NINTENDO

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Die Zeiten, in denen sich Square Enix von Nintendo ab- und den Sony-Plattformen zugewandt hatte, gehören endgültig der Vergangenheit an. Mittlerweile kündigt die japanische Rollenspielschmiede fast im Monatstakt neue *FF*-Teile an. Jüngster Neuzugang ist *Final Fantasy XII Revenant Wings* für den DS, das komplett mit dem Stylus gesteuert wird.

Wii	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS	2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

BILD: SQUARE ENIX

Was sonst noch kommt:

COOKING MAMA

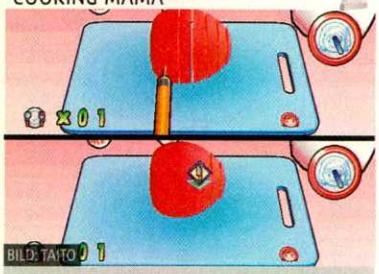


BILD: TAITO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Koch-Simulation

Wer nicht bei *Trauma Center* das Skalpell ansetzen möchte, bekommt mit dieser Kochsimulation die Möglichkeit, unblutig seine Messerkünste zu beweisen.

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft
Termin: März 2007
Genre: Action-Adventure

Die actiongeladene Prinzenrolle nähert sich mit Hochgeschwindigkeit der Veröffentlichung. Mehr in dieser N-ZONE-Ausgabe ab Seite 22.

BATTALION WARS 2

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Strategie

Bald wird die Remote zum interaktiven Feldherrnstab. Den Aufmarsch der virtuellen Truppen besorgen wie beim Vorgänger die Entwickler von Kuju Entertainment.

MYSIMS

BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2007
Genre: Simulation

N-ZONE veröffentlicht in dieser Ausgabe exklusiv erste Informationen zum Wii-Auftritt der umfassenden Reality-Sim im Comic-Look. Mehr lest ihr ab Seite 10.

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Disneys Himmel und Huhn: Ace in Action	Test folgt
Excite Truck	SP 81%, MP 70%
Ice Age 2: Jetzt taut's	Test in dieser N-ZONE
Lucas der Ameisenschreck	Test folgt
Metal Slug Anthology	SP 80%, MP 82%
Kororinpa	Test in dieser N-ZONE
Sonic und die geheimen Ringe	Test in dieser N-ZONE

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Bionicle Heroes	23. März
Blazing Angels: Squadrons of WW II	29. März
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	März
Disneys Triff die Robinsons	März
Heatseeker	März
Medal of Honor Vanguard	29. März
Mercury Meltdown Revolution	März
Prince of Persia: Rival Swords	29. März
SSX Blur	15. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	29. März
Tiger Woods PGA Tour	15. März
Wing Island	23. März

April

Impossible Mission	April
Eledees	April

2007

Battalion Wars 2	2007
California Games	August
Cosmic Family	2007
Cooking Mama: Cook Off	2. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Quest Swords	2007
Driver: Parallel Lines	2007
Mario Strikers Charged	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2007
Mario Party 8	2. Quartal
Metroid Prime 3: Corruption	2007
One Piece Unlimited Adventure	2007
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Puzzle Balls	Juni
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Tennis Masters	2007
Trauma Center: Second Opinion	2007

GameCube

Zuletzt erschienen

Shrek Smash'n Crash	Test folgt

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	29. März

2007

Baten Kaitos Origins	Ungewiss
Harvest Moon: Magical Melody	Ungewiss

DS

Zuletzt erschienen

Alex Rider: Stormbreaker	Test folgt
Castlevania: Portrait of Ruin	SP 88%, MP 76%
Kim Possible: Auf der Jagd nach Gemini	Test folgt
Magical Starsign	SP 75%, MP 70%
Mario Slam Basketball	SP 86%, MP 86%
Pro Evolution Soccer 6	SP 79%, MP 83%

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Best Friends: Hunde & Katzen	30. März
Bomberman Land Touch!	23. März
Bubble Bobble Double Shot	16. März
Danny Phantom: Dschungelstadt	Anfang März
Die Siedler	29. März
Disneys Triff die Robinsons	März
Dogz	29. März
Gunpey	22. März
Lunar Knights	März
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	9. März
Marvel Trading Card Game	März
Mein Gestüt	9. März
Mind Quiz: Your Brain Coach	22. März
Pokémon Ranger	30. März
Schach	16. März
Sega presents Touch Darts	März
SNK vs. Capcom Car Fighters	März
Tamagotchi Connexion Corner Shop 2	22. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	15. März
Tennis Masters	März
Theme Park	22. März

April

Harvest Moon DS	16. April
Hotel Dusk: Room 215	2. Quartal
Impossible Mission	April
Steel Horizon	April

Mai

Death Jr. and the Science Fair of Doom	Mai
Super Fruitfall	Mai

Juni

Powerplay Pool	Juni

2007

Black & White Creatures	2007
Chibi-Robo!: Park Patrol	2007
Diddy Kong Racing DS	2. Quartal
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Final Fantasy III	2007
Garfield's Nightmare	2007
Kirby Squeak Squad	2007
Lost in Blue 2	2007
Pokémon Diamond & Pearl	3./4. Quartal
Ratatouille	2007
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Ultimate Brain Games	2007
Ultimate Card Games	2007
Ultimate Pocket Games	2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

Final Fantasy V Advance	Test in dieser N-ZONE
Shrek: Smash 'n' Crash	Test folgt
Spider-Man: Battle for New York	SP 60%, MP –

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Danny Phantom: Dschungelstadt	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	22. März

2007

Dogz 2	2007
Drill Dozer	Ungewiss
Final Fantasy VI Advance	2007
Ratatouille	2007
Wario Ware Twisted!	Ungewiss

US

Wii

Prince of Persia: Rival Swords	13. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
Blazing Angels: Squadrons of WW II	20. März
Disney's Meet the Robinsons	20. März
The Godfather: Blackhand Edition (dt.: Der Pate)	20. März
Cooking Mama: Cook Off	27. März
Mario Party 8	2. Quartal

Nintendo DS

Diddy Kong Racing	Erhältlich
Hotel Dusk: Room 215	Erhältlich
Lunar Knights	Erhältlich
Phoenix Wright: Justice for All	Erhältlich
Winning Eleven: Pro Soccer 2007	Erhältlich
Spectrobes	8. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
Custom Robo Arena	19. März
Pokémon Diamond & Pearl	22. April

Japan

Wii

Cooking Mama	Erhältlich
Naruto	Erhältlich
Fire Emblem	Erhältlich
Let's Go By Train	Erhältlich
Bomberman Land	8. März
Eye Shield 21	8. März
Sonic und die geheimen Ringe	15. März
Sudoku	21. März
Sangokushi 11	21. März
Fishing Master	29. März
J1 Jockey 4	März
Furufuru Park	19. April
The Dog Island	26. April
First Step Revolution	Frühjahr
Dragon Quest Swords	Frühjahr
Big Brain Academy	Frühjahr
Disaster: Day of Crisis	Frühjahr
One Piece Unlimited Adventure	Frühjahr
Detective Conan	Frühjahr
No More Heroes	Sommer

Nintendo DS

Jet Impulse	Erhältlich
Luminus Arc	Erhältlich
Layton and the Mysterious Town	15. Februar
Bleach DS 2nd	Erhältlich
Death Note	Erhältlich
Digimon Story Sunburst	Erhältlich
Digimon Story Moonlight	Erhältlich
Atelier Lise	Erhältlich
Super Robot Battle W	Erhältlich
Doraemon Nobita's Big Adventure	8. März
Heroes of Mana	8. März
Konami Arcade Collection	15. März
Survival Kids 2	15. März
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters World Championship 2007	15. März
Bomberman Story DS	21. März
Custom Beat Battle	21. März
Crayon Shinchan DS	21. März
Sangokushi DS 2	21. März
DragonBall Z	21. März
Front Mission The First	22. März
Reborn DS	29. März
Kuriguri Help Island	29. März
D.Cray-man	29. März
My Happy Manner Book	5. April
Detective Conan	5. April
Reverse Decision 4	12. April
Talk! DS Cooking Navi Teikoku Hotel	Frühjahr
Barrier Master	Frühjahr
Winner's Circle	Frühjahr
Deltora Quest	Frühjahr
Ayakashi Fighting	Frühjahr
Momotarou Train DS	Frühjahr
Ondame Cantabile	Frühjahr
Treasure Gaust	Frühjahr

Alle Angaben ohne Gewähr.

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Dank beiliegender Wii-Fernbedienung ist *Wii Play* derzeit erfolgreicher als *Zelda: Twilight Princess*.

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Wii Play	2
2	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	2
3	[3]	Wario Ware: Smooth Moves	2
4	[4]	Red Steel	2
5	[5]	Rayman Raving Rabbids	2
6	Neu	Need for Speed Carbon	1
7	[6]	Call of Duty 3	2
8	Neu	Excite Truck	1
9	Neu	Far Cry Vengeance	1
10	Neu	Rampage Total Destruction	1

Leser-Charts

Nintendos Pampa-Heizerei *Excite Truck* hält Einzug in die Leser-Charts, kann sich aber keinen vorderen Platz sichern. Derweil bleibt weitgehend alles beim Alten, lediglich die Platzierung des schlechten *Far Cry* überrascht.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	2
2	[2]	Red Steel	2
3	[3]	Wario Ware: Smooth Moves	2
4	[4]	Wii Sports	2
5	[7]	Rayman Raving Rabbids	2
6	[5]	Wii Play	2
7	Neu	Excite Truck	1
8	[6]	Super Monkey Ball Banana Blitz	2
9	[9]	Tony Hawk's Downhill Jam	2
10	Neu	Far Cry Vengeance	1

Most-Wanted-Charts

Die Erfolgsserien *Medal of Honor, Dragon Ball* und *SSX* feiern endlich ihr Charts-Debüt! Außerdem hat die mittelmäßige Einzelspielerwertung von *Pokémon Battle Revolution* (74%) euer Interesse offenbar gedämpft.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Super Smash Bros. Brawl	3
2	[2]	Super Mario Galaxy	2
3	[3]	Metroid Prime Corruption	2
4	[8]	Mario Party 8	2
5	Neu	Medal of Honor Vanguard	1
6	[9]	Battalion Wars 2	2
7	Neu	SSX Blur	1
8	[7]	Big Brain Academy	2
9	[6]	Pokémon Battle Revolution	2
10	Neu	Dragon Ball Z Tenkaichi 2	1

NINTENDO DS

Verkaufs-Charts

Wow! So viele Wieder-einsteiger innerhalb eines Monats hat es lange nicht mehr gegeben.

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	9
2	WE	New Super Mario Bros.	6
3	Neu	Yoshi's Island DS	1
4	[7]	Animal Crossing: Wild World	10
5	WE	Nintendogs: Labrador & Friends	12
6	WE	Englisch Training: Spielend Englisch ...	2
7	WE	Nintendogs: Dalmatian & Friends	6
8	WE	Mario Kart DS	10
9	WE	Nintendogs: Dachshund & Friends	11
10	[5]	Big Brain Academy	5

Leser-Charts

Nächsten Monat ist es Zeit für ein kleines Jubiläum: Die Nintendo-DS-Hitseller Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging und Metroid Prime Hunters sind dann bereits seit zehn Monaten in den Charts vertreten.

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Mario Kart DS	14
2	[1]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	9
3	[5]	Metroid Prime Hunters	9
4	[3]	New Super Mario Bros.	7
5	[8]	Castlevania: Dawn of Sorrow	12
6	[6]	Yoshi's Island DS	2
7	[4]	Super Mario 64 DS	18
8	WE	Animal Crossing: Wild World	9
9	WE	Mario & Luigi: Partners in Time	10
10	Neu	Die Sims 2	1

Most-Wanted-Charts

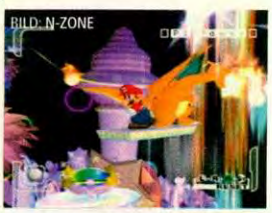
Während wir auf *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* noch einige Monate warten müssen, erscheinen *Die Siedler, Hotel Dusk* und *Harvest Moon DS* schon in den nächsten Wochen.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom ...	8
2	[2]	Final Fantasy III	15
3	[4]	Die Siedler	4
4	[3]	Final Fantasy Crystal Chronicles	10
5	[6]	Castlevania: Portrait of Ruin	7
6	WE	Black & White Creatures	3
7	[10]	Mario vs. Donkey Kong 2: March of ...	6
8	[7]	Pokémon Diamond & Pearl	13
9	[5]	Harvest Moon DS	12
10	WE	Hotel Dusk: Room 215	3

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Nintendos VIP-Gekloppe meldet sich zurück, immerhin reichte es für Platz 4.



Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight	3
2	Neu	Naruto 2	1
3	WE	Lego Star Wars II: Die klassische ...	3
4	WE	Super Smash Bros. Melee	45
5	WE	Mario Party 5	7

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[3]	The Legend of Zelda: Twilight ...	2
2	[1]	The Legend of Zelda: The Wind Waker	46
3	[4]	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	7
4	[5]	Resident Evil 4	18
5	WE	Mario Party 7	7

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Die Pokémon sind immer noch enorm erfolgreich, wie die beiden vorderen Plätze beweisen.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: Team ...	4
2	WE	Pokémon Smaragd-Edition	6
3	Neu	Lass uns reiten 2	1
4	[3]	Rayman 10th Anniversary	2
5	Neu	Tetris Worlds	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[5]	Golden Sun: Die vergessene Epoche	8
2	WE	Golden Sun	6
3	[4]	Final Fantasy IV	2
4	WE	Zelda II (NES Classics)	2
5	[2]	The Legend of Zelda: A Link to the ...	8

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

Der Weg, den Nintendo mit Wii und DS eingeschlagen ist, ist der richtige: Laut den aktuellen Hardware-Verkaufszahlen der Agentur „NPD Funworld" hat sich die Wii mit 436.000 Exemplaren deutlich besser verkauft als Xbox 360 (294.000) und PlayStation 3 (244.000).

Platz	*	Titel	System
1	[2]	The Legend of Zelda: Twilight ...	Wii
2	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC
3	WE	Brain Age (Dr. Kawashimas Gehirn...)	DS
4	Neu	Excite Truck	Wii
5	[3]	New Super Mario Bros.	DS

Japan-Charts

Mittlerweile hat sich *Wii Sports* sogar schon mehr als eine Million Mal verkauft. Auch *Wii Play* schlägt sich in Japan höchst erfolgreich, während der Absatz von *Zelda: Twilight Princess* ironischerweise zu wünschen übrig lässt. Minispiele sind halt doch massenkompatibler!

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Layton Kyouju no Fushigi na Machi	DS
2	Neu	Death Note: Kira Game	DS
3	[2]	Dragon Quest Monsters Joker	DS
4	Neu	Bleach DS 2nd: Kokui Hirameku ...	DS
5	[1]	Wii Sports	Wii

***[x] = Platzierung im Vormonat**

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%

FORTSETZUNG SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Monster 4x4: World Circuit	01707	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

BILD: N-ZONE

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

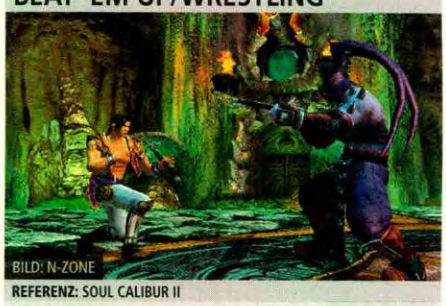


BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

BILD: N-ZONE

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE (WII)

BILD: N-ZONE

Aufgrund des drohenden Tempolimits auf deutschen Autobahnen kann ich zumindest bei Sonics Wii-Spektakel auf die Tube drücken. Gib Gas, PS-Igel!

Fabian Sluga

SUPER MARIO WORLD (WII)

BILD: NINTENDO

Als neuestes Goldstück in der Retro-Schatzkiste habe ich Marios SNES-Debüt erworben. Die 96 Ausgänge habe ich bis zum nächsten Heft garantiert gefunden!

Christoph Kraus

ELITE BEAT AGENTS (NINTENDO DS)

BILD: NINTENDO

Ich habe mich in diesem Monat dem musikalischen Sondereinsatzkommando der Elite Beat Agents angeschlossen und swinge und groove seitdem durch die Redaktion.

Sascha Dowidat

F-ZERO GC (GAMECUBE)

BILD: N-ZONE

So schnell und so fordernd ist kaum ein anderes Spiel. Vor allem der Mehrspielermodus zu viert ist sensationell und macht mit Freunden eine Menge Laune!

Sebastian Stange

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Die Nürnberger Spielwarenmesse verlangt kurzzeitig unsere völlige Aufmerksamkeit. Sebastian und Christoph statten der Veranstaltung einen Besuch ab und treffen dort Yojiro Ogawa, den Produzenten von *Sonic und die geheimen Ringe*. Nachdem die beiden den Titel ausgiebig angespielt haben, machen sie sich noch über diverse andere Spielsachen her. Es schlummert eben doch ein Kind in jedem N-ZONE-Redakteur.

BILD: N-ZONE

Zweite Woche

Wir bekommen Verstärkung: Florian Brich stößt zu unserem Team! Wie ihr in der aktuellen Ausgabe lesen könnt, haben wir Florian als Willkommensgeschenk gleich ganz viele Titel zum Testen in die Hand gedrückt. Außerdem besucht uns im Rahmen unseres Zehn-Jahres-Jubiläums ein Leser. Alexander Sasanowitsch genießt das Privileg, einen Tag lang N-ZONE-Redakteur zu sein. Er meistert seine Aufgabe mit Bravour und verfasst sogar den Test zu *Mario vs. Donkey Kong 2*, den ihr auf Seite 66 findet.

Dritte Woche

Da ihm Alexander so viel Arbeit abgenommen hat, verfügt Christoph über genügend Zeit, um durch die Weltgeschichte zu gondeln. So reist er zu Ubisoft nach Düsseldorf und zockt ausgiebig *Prince of Persia: Rival Swords*. Danach macht er sich bereits weit vor Ostern auf die Suche nach Easthereggs in Videospielen. Aber damit nicht genug: Nintendo überrascht uns mit den Frühjahrs-Games und Produzent Andrew Wensley beehrt uns mit einer Testversion der Flugsimulation *Heatseeker* und der Möglichkeit zu einem Interview.

Vierte Woche

Wir arbeiten sehr fleißig an der neuen Ausgabe. Wäre nicht ein gewisser blauer Igel, der uns ständig ablenken würde, ginge alles sicherlich schneller voran. Aber nein: Fabian, Hanns Peter und Sebastian streiten sich ständig um die Wii-Fernbedienung und wollen alle zeigen, was sie in *Sonic und die geheimen Ringe* können. Am Ende haben wir es aber doch geschafft.

STADTLEBEN Die N-ZONE-Crew macht Urlaub mit MySims und erholt sich vom stressigen Redaktionsalltag. BILD: N-ZONE / VORLAGE: MYSIMS

FABIAN SLUGA
27, Leitender Redakteur

... freut sich auf die Frühlingsmonate und ist froh, dem Karnevals-Chaos entgangen zu sein. Wer braucht schon Pappnasen?

KINO-TIPP:
Schräger als Fiktion

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... wünscht Magnus „Ronny-Klausdieter Draxlhuber" Kleditzsch nach seiner glorreichen Zeit bei Nintendo weiterhin viel Erfolg. Man sieht sich!

TV-TIPP:
Stromberg (Staffel 3)

SEBASTIAN STANGE
25, Freier Redakteur

... freut sich nach der Heftabgabe auf zehn entspannende Tage Portugal-Urlaub. Bis dahin werden ausführlich diverse Reiseführer und Wörterbücher studiert.

KOCH-TIPP:
Beer Butted Chicken

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... kämpft trotz westfälischer Herkunft weiterhin gegen den lautstarken Terror von Karnevalsjecken und Funkenmariechen – Fasching ist doof!

CD-TIPP: *Eric Clapton – Best of*

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... bleibt bei Regenwetter in San Francisco lieber daheim – und würde dort liebend gerne weniger schreiben und dafür mehr spielen.

DS-TIPP: *Final Fantasy III*

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... hat die Mitgliedschaft in einem benachbarten Fitnessstudio angetreten. *Wii Sports* kann halt doch nicht alle Muskeln trainieren!

COMIC-TIPP: *Chevalier*

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

Wii

48 Heatseeker
57 Ice Age 2
56 Kororinpa
42 Sonic und die geheimen Ringe
52 Tiger Woods PGA Tour
54 Wing Island

TEST Sonic und die geheimen Ringe BILD: N-ZONE

Nintendo DS

69 Barbie in Die 12 tanzenden P.
69 Cartoon Network Racing
69 Contact
68 Lunar Knights
66 Mario vs. Donkey Kong 2

TEST Spectrobes BILD: N-ZONE

64 Phoenix Wright 2
67 Pokémon Ranger
58 Spectrobes
69 Xiaolin Showdown

Game Boy

70 Final Fantasy V Advance
71 Bratz: Forever Diamondz

Sonic

Sonic im Märchenland:

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Fakten

- 50Hz- (576i) und 60Hz-Modus (480p), 16:9, Dolby Pro Logic II
- Gespielt wird ohne Nunchuk – auch die Mini-Spiele
- Großer Einsatz der Bewegungssensoren der Wii-FB
- Über 100 Missionen, einige höllisch schwer
- Ein vielschichtiges Fähigkeiten-System macht das Spiel komplexer
- Multiplayer für vier Personen mit 40 Mini-Games

Während Nintendo-Fans noch immer auf Marios Ausflug in die unendlichen Weiten des Alls warten, ist das Maskottchen des einstigen Konkurrenten Sega bereits auf der Wii-Konsole gelandet. Wen hätte es auch gewundert? Zeigte der blaue Flitze-Igel doch auch auf dem GameCube Monate vor dem Power-Klempner, was alles in ihm steckt. Im Gegensatz zu der damaligen Dreamcast-Portierung handelt es sich bei *Sonic und die geheimen Ringe* jedoch um ein ganz neues Spiel, das noch dazu perfekt an die Möglichkeiten der innovativen Wii-Fernbedienung angepasst wurde.

TICKET INS MÄRCHENLAND

Natürlich rast Sonic nicht komplett grundlos durch monsterverseuchte Areale. Eine etwas triste Zwischensequenz im leicht animierten Comic-Stil führt stimmig in das Abenteuer. Das liegt vor allem an der coolen englischen Sprachausgabe. Aber nun zur Geschichte: Mitten in der Nacht wird Sonic jäh von der schönen Shahra geweckt. Sie erweist sich als Ringgeist aus den „Geschichten aus Tausendundeiner Nacht" und hat schlechte Nachrichten im Gepäck. Ein unfreundlicher Geist namens Erazor Djinn ist über das Märchenbuch hergefallen und löscht nun eine Seite nach der anderen. Das ist nicht nur für Bücherwürmer fatal. Nach dem Wälzer hat der finstere Djinn nämlich die gesamte Welt als Ziel seiner Vernichtungsorgie auserkoren. Ohne mit der Wimper zu zucken, folgt der wackere Sonic der hübschen Unbekannten in die Märchenwelt. Die Reise dorthin entpuppt sich als Tutorial, das mit der neuartigen Steuerung vertraut macht. Das ist auch gut so, denn selbst die größten Sonic-Fans werden anfangs nicht wirklich wissen, was zu tun ist. Wer sich von *Sonic und die geheimen Ringe* eine Fortsetzung zu früheren Titeln erwartet, wird überrascht sein. Anders als etwa bei *Sonic Adventure 2: Battle* oder *Sonic*

und die geheimen Ringe

Schon wieder ist Marios Konkurrent schneller!

Heroes handelt es sich nicht um ein 3D-Jump&Run mit Adventure-Einlagen. Nein, das Wii-Debüt des blauen Rasers fällt eher ins Genre der Geschicklichkeitsspiele und präsentiert sich mit einem Gameplay, das eher Parallelen zu den ganz frühen *Sonic*-Spielen aufweist.

GERASE OHNE ENDE

So flitzt der Igel auf vorgegebenen Bahnen durch die Levels – und das automatisch. Zwar besteht die Möglichkeit, mit dem 1-Knopf zu bremsen, doch sobald dieser losgelassen wird, geht das Gerenne wieder los. Es ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, das Laufen nicht mehr in der Hand zu haben, doch dafür gibt es jede Menge anderer Dinge zu tun: Springen, Angreifen und Lenken kann Sonic nämlich nicht selbst. Beim Spielen wird schnell klar, dass es nun vermehrt auf Geschicklichkeit und richtiges Timing ankommt. Vielleicht sind die Levels weniger komplex als bei anderen 3D-*Sonics*, doch das macht nichts. Trickreiche Sprungpassagen gleichen die geringe räumliche Bewegungsfreiheit gekonnt aus. Es ist, als würdet ihr eines der alten Sidescrolling-Abenteuer des Igels aus der Third-Person-Perspektive spielen. Daraus erwächst aber auch ein relativ hoher Schwierigkeitsgrad. Zwar schaffen Einsteiger die leichten Missionen verhältnismäßig schnell, doch spätere Herausforderungen sind auch für geübte Spieler erst nach mehreren Anläufen lösbar.

DAS NUNCHUK HAT URLAUB

Das Spiel verzichtet völlig auf den Einsatz des Nunchuk, was nicht nur für die Lebensdauer der Batterien von Vorteil ist, sondern auch für ein neues Spielerlebnis sorgt. Produzent Yojiro Ogawa und sein Team haben sich viel Mühe gegeben, die Steuerung von Sonic so intuitiv wie möglich zu gestalten. Das Lenken mit der seitlich gedrehten Wii-Fernbedienung

MYTHENWELT Schon das Tutorial entpuppt sich als richtiger Augenschmaus. BILD: N-ZONE

REGENBOGEN Der Sprint auf dem bunten Lichtweg ist toll in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

Gewinnspiel **Holt euch eine spezielle Sonic-Wii-Konsole!**

Gemeinsam mit Sega verlosen wir einen richtigen Schatz.

1. Preis: Eine stylische Sonic Team Wii inklusive *Sonic und die geheimen Ringe*, dazu gibt es eine Sonic-Figur und ein Sega-Badetuch

2. Preis: *Sonic und die geheimen Ringe*, ein japanisches Poster – signiert vom Produzenten Yojiro Ogawa –, eine Sonic-Figur und ein Sega-Badetuch

3.-5. Preis: *Sonic und die geheimen Ringe*, eine Sonic-Figur und ein Sega-Badetuch

6.-10. Preis: Sega-Badetuch

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für das Gewinnspiel ist „36"
Einsendeschluss ist der 20. März 2007

Beantwortet die folgende Frage:

Was für ein Tier ist Sonic?

ABENDROT Die virtuelle Sonne sieht atemberaubend aus, nimmt euch aber die Sicht. BILD: N-ZONE

» Es ist, als würdet ihr eines der alten Sidescrolling-Abenteuer des Igels aus der Third-Person-Perspektive spielen. «

Sonic Advance BILD: N-ZONE

Sonic Adventure 2: Battle BILD: N-ZONE

Sonic Rush BILD: N-ZONE

Sonic The Hedgehog BILD: N-ZONE

Sonics Nintendo-Erfolge!

Aus langjähriger Konkurrenz zwischen Nintendo und Sega wurde eine fruchtbare Zusammenarbeit. Doch seit wann tummelt sich der Igel bei uns bereits auf den Systemen der Konkurrenz? Wir geben einen kleinen Abriss:

Sonic Advance (GBA, 2002)
Wer hätte gedacht, dass Sonic gerade auf dem GBA sein Nintendo-Debüt feiern würde? Das Spiel nutzte die Fähigkeiten des GBA gekonnt und vermittelte das richtige Geschwindigkeitsgefühl.

Sonic Adventure 2: Battle (GameCube, 2002)
Nach Sonics tollem Einstand folgte das nächste Spiel zum GameCube-Launch. Das coole Gameplay und die Möglichkeit zum GBA-Link brachten dem kultigen Igel in unserem Test satte 81 %.

Sonic Rush (DS, 2005)
Eine neue Nintendo-Konsole – ein neuer *Sonic*-Titel! Loopings über zwei Bildschirme, stimmige 3D-Einlagen und ein gelungener Mehrspielermodus machten den Titel zum N-Zone-Hit!

Sonic The Hedgehog (Wii, 2006)
Der Mega-Drive-Klassiker unterhält die Spieler, die sein allererstes Abenteuer im Wii-Shop-Kanal erstanden und in ihre virtuelle Konsole geladen haben. Die 800 Wii-Points zahlen sich aus!

geht binnen kürzester Zeit ohne Probleme von der Hand. Nur das Rückwärtslaufen – durch Neigen der Wii-Fernbedienung nach hinten – kann nicht ganz überzeugen. Gut, dass diese Aktion nicht allzu oft benötigt wird. Obwohl das Springen mit dem 2-Knopf anfänglich ungewöhnlich anmutet, ermöglicht es im Laufe des Abenteuers Aktionen, die es wirklich in sich haben. Doch mit einfachem Hüpfen ist es nicht getan: Wenn ihr nach einem Sprung die Wii-Fernbedienung nach vorne stoßt, führt Sonic einen Jump Dash aus. Der schleudert ihn noch weiter und ermöglicht das Überqueren von größeren Abgründen. Wenn Gegner in der Nähe sind, erscheint nach einem Druck auf den 2-Knopf ein grünes Fadenkreuz. Sobald es rot wird, muss die Wii-Fernbedienung nach vorne gestoßen werden, damit Sonic einen Angriff ausführt. Habt ihr dabei das richtige Timing, könnt ihr bei mehreren Monstern von einem zum nächsten springen. Dieser Verfolgungsangriff bringt euch nicht nur über riesige Schluchten. Für jeden erledigten Feind kassiert Sonic Erfahrungspunkte. Die können nach erfolgreichem Abschluss der Missionen dazu genutzt werden, den rasenden Igel mit weiteren Fähigkeiten auszurüsten.

RING OF FIRE
Sonic trägt das ganze Abenteuer über einen großen Ring an seinem Finger – und das nicht nur zur Zierde. Das goldene Schmuckstück dient einem ganz bestimmten Zweck: Es verleiht Sonic zusätzliche Fähigkeiten. Im Zuge des Abenteuers findet ihr immer mehr Ring-Skills. Diese lassen sich jederzeit aktivieren und erfüllen unterschiedliche Aufgaben. Einige von ihnen erleichtern das Einsammeln von Bonusobjekten wie Ringen oder Perlen. Andere machen Sonic schneller oder sorgen für größere Angriffskraft. Je mehr dieser Fähigkeiten ihr in eurem Repertoire habt, desto komplexer wird die Steuerung. Gleichzeitig erschließen sich jedoch weitere Möglichkeiten in den einzelnen Arealen – etwa geheime Wege oder neue Bonus-Objekte. Um euch ein ständiges Umrüsten der Fähigkeiten zu ersparen, bietet das Spiel vier Ring-Profile. Die könnt ihr beliebig modifizieren, damit ihr die richtigen Voraussetzungen für jede Mission parat habt. Außerdem verfügt Sonic über die Kraft – ähnlich wie ein gewisser persischer Prinz von Ubisoft –, kurze Zeit

ZEITLUPE Verlangsamt ihr die Spielgeschwindigkeit, sind auch gefährliche Klingen kein Hindernis. BILD: N-ZONE

COMIC Die Zwischensequenzen sind etwas farblos, die tolle Sprachausgabe sorgt aber für Stimmung. BILD: N-ZONE

den Spielfluss zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Dabei helfen in den Levels verstreute Perlen. Wie ihr seht, ist Sonic perfekt gewappnet für die vielen Herausforderungen.

MISSION POSSIBLE

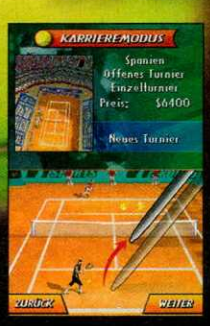
Über hundert Einzelaufgaben warten darauf, gelöst zu werden. Zu Beginn steht nur wenig im Geschichtenbuch, doch nach und nach füllt sich der Schmöker. Zuerst gilt es also, einige Aufgaben im orientalischen Start-Kapitel „Sand Oasis" zu lösen und schon bald stürmt Sonic auch durch einen Dinosaurierdschungel, fliegende Ruinen, eine glutheiße Gießerei und andere gefährliche Gegenden. Chronologisches Vorgehen ist dabei nicht nötig. Habt ihr erst einmal ein paar Missionen geschafft, erschließt sich eine beachtliche Liste wählbarer Aufgaben. Die leichteste davon ist meistens „Erreiche das Ziel". Dabei müsst ihr nur zum Ende eines Levels gelangen. Viele Rücksetzpunkte innerhalb der Parcours sorgen dafür, dass kein Frust aufkommt. Kniffliger wird es beim „Überlebenskampf", denn diese Aufgabe ist vorbei, sobald ihr einmal das Zeitliche segnet. Um erfolgreich zu sein, solltet ihr keinen Ring auslassen und darauf achten, dass jeder Sprung sitzt. Diese Aufgaben dauern zum Glück nicht so lange wie andere. Zwischen den einzelnen Levels spinnen kurze Sequenzen die Geschichte weiter und ab und zu wartet ein Boss-Kampf auf euch. Das Märchenbuch hat aber auch witzige Missionen zu bieten: Etwa die, bei der ihr Dinosaurier-Eier zurück ins Nest bringt, oder wild an einem Seil schaukelt, damit ihr einen weit entfernten Geist erreicht. Für genügend Abwechslung ist auf jeden Fall gesorgt. Und damit noch nicht genug. In jeder Mission gibt es verschiedene Medaillen zu erringen und Bonus-Gegenstände einzusammeln.

HOHER MOTIVATIONSFAKTOR

Überall verstecken sich sogenannte Feuerseelen, die euch zu neuen Mini-Games für den Mehrspielermodus verhelfen sowie Artworks und Videos enthüllen. Diese zusätzlichen Aspekte fesseln viele Stunden. Konzentriert man sich jedoch nur auf die

Tennisschläger

Jetzt wird richtiges Tennis gespielt!



Die innovative Touchpen-Steuerung bietet Dir ein völlig neues Spielgefühl. Ob Lob, Stop oder Volley – Erfolg oder Niederlage – es liegt an Deiner Technik.

Spiele Dich im Karrieremodus ganz nach oben und fordere am Ende Rafa Nadal heraus, die aktuelle Nummer 2 der Weltrangliste.

Dazu kommen ein Charaktereditor, Multiplayer-Modi und Game-Sharing-Funktion für bis zu 4 Spieler.

Mach' Dich fit für Rafa Nadal Tennis. Ab sofort für Nintendo DS.

Codemasters® NINTENDO DS.

Rafa Nadal Tennis. © 2006 Virtual Toys. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Virtual Toys S.L. © 2006 Virtual Toys S.L. All rights reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

CONTROLLER-CHECK

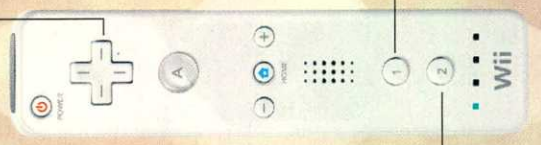
Das Schicksal der Märchenwelt liegt in eurer Hand!

Sonics Wii-Debüt besticht durch eine völlig neue Steuerung. Ohne Analogstick setzt das Spiel ganz auf eure Fähigkeiten mit der Wii-Fernbedienung. Welche Basis-Bewegungen wichtig sind, erfahrt ihr hier:

Steuerkreuz: Ist euer Seelenpegel voll genug, könnt ihr mit der oberen Richtungstaste des Steuerkreuzes die Zeit verlangsamen. Ähnlich wie in *Prince of Persia* kommt ihr so heil durch gefährliche Passagen. Superschnell wird Sonic, wenn ihr das Steuerkreuz nach oben drückt. Dann durchbricht er die Schallmauer und vernichtet dabei automatisch alle Hindernisse und Gegner, die sich ihm in den Weg stellen. Betätigt ihr das Steuerkreuz noch einmal, herrscht wieder die reguläre Spielgeschwindigkeit.

Wii-Fernbedienung:
Nach links und rechts neigen:
Obwohl Sonic auf festen Bahnen läuft, muss er nach links oder rechts gelenkt werden, um Hindernissen auszuweichen oder Items aufzunehmen. Dies geschieht durch das Neigen der Wii-Fernbedienung nach links oder rechts.

1-Knopf: Damit wird gebremst!



Nach vorne stoßen:
Stoßt ihr die Wii-Fernbedienung nach einem Sprung nach vorne, vollführt Sonic einen Jump Dash, der ihn weiterschleudert. Im Angriffsmodus könnt ihr Feinde attackieren, wenn das grüne Fadenkreuz eine rote Farbe annimmt. Außerdem aktiviert ihr dadurch einige Objekte, wie das Katapult oder den Luftwerfer-Reifen.

Nach hinten neigen:
Da Sonic immer automatisch vorwärts läuft, kann es passieren, dass er an wichtigen Items vorbeirennt. Neigt ihr die Wii-Fernbedienung nach hinten, geht er wieder zurück.

2-Knopf: Ein kurzer Druck und Sonic vollführt einen kleinen Sprung. Haltet ihr ihn gedrückt, lädt sich Sonic auf und führt beim Loslassen einen hohen Sprung aus.

Fazit: Die Steuerung funktioniert fast perfekt. Die Mischung aus Bewegungen mit der Wii-Fernbedienung und Knöpfen ist fordernd, aber motivierend. Das Rückwärtslaufen ist nicht ganz komfortabel. Zum einen sieht man nicht, was hinter Sonic passiert, und zum anderen lässt das Tempo im Rückwärtsgang schwer zu wünschen übrig. Alles in allem ist die Steuerung gut gelungen.

STAMPEDE Eine Herde sonst friedlicher Triceratops hat es auf Sonic abgesehen. BILD: N-ZONE

KRABBENCOCKTAIL Der überdimensionale Krebs ist der Endboss im Piraten-Kapitel. BILD: N-ZONE

handlungsrelevanten Missionen, ist das Spiel in etwas mehr als zehn Stunden vorüber. Bei *Sonic und die geheimen Ringe* herrscht zudem ein hoher Motivationsfaktor. Auch wenn die Levels oft recht ähnlich gestaltet sind, macht es viel Laune, mit dem blauen Flitzer hindurchzurasen und Gegenstände zu suchen. Schade ist nur, dass die wirklich schön gestaltete Landschaft dabei so schnell vorüberzieht. Jedes Kapitel verfügt über seine eigene Atmosphäre und jede Mission ist gespickt mit tollen Wasser- und Lichteffekten. Hier wird deutlich, dass auf der Wii doch beachtliche Grafikleistungen möglich sind. Auch an fetziger Musikbegleitung und liebevollen Details mangelt es dem Spiel nicht: Obwohl ihr auf festen Pfaden durch die Levels rast, habt ihr nie das Gefühl, euch in einer starren Spielwelt zu befinden. In den fliegenden Ruinen weht ein Sturm riesige Trümmerstücke herum und ein wunderschöner virtueller Sonnenuntergang blendet euch ein wenig, sodass ihr Gefahr läuft, Fallen zu übersehen. Im Dino-Level bauen riesige Reptilien mit ihren Hälsen und Schwänzen Brücken und andere Vertreter der längst ausgestorbenen Tiere stehen friedlich am Wegesrand. Kurze Zeit später will euch jedoch wieder ein riesiger Fleischfresser an die Stacheln. Aber da müsst ihr durch, wenn ihr alle Boni freispielen wollt – unter anderem Disziplinen für den Party-Modus. Und was wäre der amüsante Multiplayer-Teil ohne genügend Mini-Spiele?

SONIC PARTY

Die freigespielten Mini-Games lassen sich auf vielfältige Weise bestreiten. Wie unser Extrakasten zeigt, sorgen die unterschiedlichen Disziplinen für Unterhaltung. An *Mario Party* kommt zwar so schnell nichts heran, aber das Niveau ist beachtlich. Da Mario sich vermutlich noch länger nicht auf der Wii blicken lassen wird, liegt Sonic in puncto Spielspaß derzeit auf der Poleposition. Jetzt bleibt abzuwarten, womit der bärtige Klempner kontert. *Sonic und die geheimen Ringe* wird bis dahin lange in euren Wii-Konsolen rotieren, dafür sorgen die vielen Boni und die schlichte Tatsache, dass es einfach wahnsinnig motivierend ist. ■

Detail-Check – Was taugen die Minispiele?

Kann Segas Turbo-Igel auch im Mehrspieler-Modus Mario – dem König der Party-Games – das Wasser reichen?

Sonic und die geheimen Ringe verfügt über einen ausgedehnten Mehrspieler-Modus. Von den 40 Party-Games müssen viele erst im Adventure-Teil erspielt werden. Die Qualität der einzelnen Mini-Spiele schwankt, einige haben jedoch wirkliches Hit-Potenzial. Die Wii-Fernbedienung wird intensiv genutzt, etwa als Paddel oder Baseballschläger. Bei keiner Disziplin wird das Nunchuk benötigt. Das ist zwar löblich, doch manche der Spiele hätten sich mit der Steuerungs-Erweiterung sicher besser kontrollieren lassen. Verpackt sind die Disziplinen in verschiedene Attraktionen – vergleichbar mit den Spielbrettern aus *Mario Party*. Jede davon kann zu viert gespielt werden. Sollten weniger als vier Mitspieler vorhanden sein, übernimmt der Computer die Kontrolle über den Rest. Sonics Ausflug ins Party-Spiel-Genre kommt zwar nicht ganz an die *Mario Party*-Reihe heran. Dafür, dass es sich dabei aber um einen Zusatz zum tollen Hauptspiel handelt, erwartet euch aber eine sehr hohe Qualität.

Weltenbücherei
In dieser Bücherei lassen sich alle Party-Spiele noch einmal zocken. Außerdem gibt es hier jede Menge Informationen und Highscores.

Palastturnier
Hier treten immer zwei Spieler gegeneinander an. Von den vier Charakteren kommt immer nur einer weiter. Sieger ist die Person, die am Ende übrig bleibt.

Weltenbasar
In den Minispielen müssen möglichst viele Ringe gesammelt werden, die dann nach jeder Runde als Tauschobjekte für eine Teppichauktion dienen. Hier ist Taktik gefordert, denn am Ende hat gewonnen, wer die wertvollsten Teppiche sein Eigen nennt.

Piratenküste
Alle Spieler nehmen an einer Kreuzfahrt mit einem Piratenschiff teil. Dort müssen Mini-Games gelöst werden. Eure Fähigkeiten in den Disziplinen nehmen Einfluss auf das Vorankommen der Schiffe. Ereignisfelder lösen Beschleunigungs- oder Bremsmanöver aus.

Geisterhöhle
In einer gruseligen Höhle darf die Person Schatzkisten öffnen, die bei den Partyspielen den ersten Platz belegt. Neben Schätzen verstecken sich aber auch fiese Geister in den Truhen, die euch wieder alle Wertgegenstände abjagen.

Schatzsuche
Dieser Modus hat wohl die größte Ähnlichkeit mit *Mario Party*. Wer in den Minispielen gut abschneidet, darf eine bestimmte Anzahl von Feldern auf dem Spielbrett ziehen. Gewonnen hat am Ende, wer als Erster drei versteckte Schätze findet.

WII SPORTS? Schwingt die Wii-Fernbedienung und trefft den Ball! BILD: N-ZONE

SCHMETTERLINGE Das Fangen der Flattermänner mit den Seifenblasen ist nicht so einfach. BILD: N-ZONE

IKARUS Schlagt wie wild mit der Fernbedienung, um den Gewitterwolken auszuweichen. BILD: N-ZONE

HANNS PETER GLOCK
ist vollkommen im Geschwindigkeitsrausch!

Es ist einfach nur geil, was Sega hier abgeliefert hat. Die Musik reißt den Spieler buchstäblich durch die Levels und es fällt schwer, eine verpatzte Mission nicht gleich noch einmal zu beginnen. Für eine mögliche Fortsetzung wünsche ich mir wieder einen Chao-Garten. Diese kleinen Tamagotchi-Klone haben mir in *Sonic Adventure 2: Battle* viel Freude bereitet.

FABIAN SLUGA
findet den Igel auf der Wii richtig gut.

Sonic hat mich positiv überrascht! Im Gegensatz zu den Versionen für andere Konsolen hat Sega bei der Wii-Fassung wieder einen kleinen Schritt in Richtung des klassischen 2D-Gameplays gemacht. Obwohl manche Aufgaben hammerhart sind, will man sie trotzdem lösen.

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	2. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Tony Hawk's Downhill Jam

- Wirklich gelungene märchenhafte Atmosphäre
- Fordernde Wii-Steuerung
- Abwechslungsreiche Missionen motivieren
- Rückwärtsgang nicht ganz geglückt

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 90% SOUND 89%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **86%**

Sonic punktet auf der Wii durch gelungenes Gameplay. Manche Missionen sind jedoch recht schwer.

VIDEO AUF DVD

Heatseeker

Bitte bringen Sie die Sitze in eine aufrechte Position und stellen Sie das Rauchen ein. Wir setzen zur Landung an.

Fakten

- Dutzende lizenzierte Kampfjets
- Zwei verschiedene Steuervarianten, beide inklusive Nunchuk
- Taktische Elemente dank unterschiedlicher Jet- und Waffenaffinitäten
- Erscheint ebenfalls für PS2 und PSP
- Kein Rollen des Kampfjets möglich

AUTOR: FELIX KOTHE

Wer schon immer hoch hinaus wollte, ist bei *Heatseeker* genau richtig. An Bord eines Kampfjets agiert ihr im Auftrag einer friedlichen Vereinigung, um finstere Machenschaften an allen Ecken und Enden der Welt zu vereiteln. Sowohl eure eigene Nation als auch eure Gegner stellen rein fiktive Parteien dar (sodass niemand befürchten muss, unter amerikanischer Flagge zu segeln). Das Geschehen spielt sich stets in der Luft ab und beschränkt sich größtenteils auf actiongeladene Luftkämpfe. Die Missionsziele beinhalten zumeist herkömmliche Aufgaben wie „Gegner infiltrieren", „Transporter beschützen" oder „Feindliche Stützpunkte aufspüren". Allerdings kristallisieren sich zwischen den ganzen Standards auch sehr innovative Ideen heraus. So müsst ihr beispielsweise per Scanner unbekannte Frachter unter die Lupe nehmen, um eventuelle Gefahrenquellen auszuschließen, oder ihr späht per Zoom-Funktion ein feindliches Lager aus. Vor allem für ein Shoot 'em Up sind eben jene Missionen wirklich einfallsreich geraten – schade nur, dass sie lediglich einen kleinen Teil des Spieles ausmachen.

RUHE VOR DEM STURM In einigen Momenten erreicht Heatseeker atmosphärische Höhepunkte. BILD: N-ZONE

SCAN VISOR Hin und wieder müsst ihr unbekannte Flugzeuge auf gefährliche Fracht untersuchen. Metroid lässt grüßen! BILD: N-ZONE

FEUERWERK Attackiert die Bodentruppen, bevor sie die Möglichkeit haben, das Feuer zu erwidern. BILD: N-ZONE

TEMPERATURSTURZ In der Antarktis müsst ihr eine Bohrinsel beschützen – keine leichte Aufgabe! BILD: N-ZONE

ÜBER DEN WOLKEN

Zu Beginn einer jeden Mission finden Briefings statt, in denen euch erklärt wird, was ihr zu tun habt. Diese sind mit passender Sprachausgabe unterlegt und werden von Zwischensequenzen begleitet. Bevor ihr euch ins Gefecht stürzt, müsst ihr natürlich ein passendes Fluggerät wählen. Hier stehen euch unzählige Tarnkappenbomber, Mehrzweck-Jets und Langstreckenjäger zur Verfügung. Jeder von ihnen weist verschiedene Stärken auf, die sich in Tempo, Wendigkeit, Verteidigung und der Angriffskraft widerspiegeln. Entsprechend eurer Mission ist es ratsam, auf die passende Maschine zurückzugreifen, um eure Aufgabe effizient zu meistern. Beispielsweise nützt euch ein Hochgeschwindigkeitsjäger in schnellen Luftschlachten wenig, da es hier auf Bewaffnung und Wendigkeit ankommt. Apropos Bewaffnung: Auch hier könnt ihr Eigeninitiative beweisen und euren Jet mit unterschiedlichen Geschossen bestücken. Vorgegeben sind lediglich diverse Waffenschemata, die aus Bomben und Raketen bestehen. Je nachdem, ob ihr in eurer folgenden Schlacht

INTERVIEW mit Andrew Wensley

»Heatseeker bietet brandheiße Action.«

Wir haben die Chance genutzt und einen Blick hinter die Kulissen von Heatseeker geworfen. Andrew Wensley, Senior Producer bei Codemasters, verrät uns exklusive, pikante Details zum Actionhit.

BILD: N-ZONE

Erzählen Sie uns etwas über die Hintergründe zu *Heatseeker*. Warum gibt es keine realitätsnahen Nationen?
Zeitlich spielt *Heatseeker* einige Jahre in der Zukunft. Diverse Kampfjets, wie man sie im Spiel zur Verfügung hat, befinden sich heutzutage noch im Entwicklungs- und Prototypenstadium. Mit zunehmendem Fortschritt entfaltet sich im Spiel erst die komplette Kreativität, die unsere Entwickler in Waffen und Gegner investiert haben. Mehr verraten wir jedoch nicht!

Ein absolutes Highlight von *Heatseeker* stellt die Impact Cam dar. Was können Sie uns zu diesem interessanten Feature erzählen?
Die Impact Cam untermalt den actionlastigen Aspekt des Spieles. Während sich normale Flugsimulationen oftmals nur auf lieblose Abschussmeldungen beschränken, wollten wir etwas völlig Neues kreieren. Und das ist uns mit der Impact Cam auch gelungen. Sie zeigt den Zeitpunkt des Raketeneinschlags in seiner voller Pracht.

***Heatseeker* steuert sich sehr präzise und intuitiv. Wie schwierig war es, ein angemessenes Steuerkonzept für die Remote und das Nunchuk auf die Beine zu stellen?**
Anfangs haben wir überlegt, das Nunchuk als Steuerknüppel zu verwenden und die Fernbedienung zeitgleich zum Zielen zu benutzen. Allerdings würden den Spieler diese parallelen Handlungen überfordern. So haben wir uns für zwei separate Kontrollschemata entschieden und diese kamen bei unseren Test-Spielern auch sehr gut an. Die eine Hälfte bevorzugte Variante 1, die andere Hälfte mochte Variante 2 lieber. Und so haben sie beide den Einzug ins fertige Spiel gefunden.

***Heatseeker* erscheint ebenfalls für die PS2 und die PSP. Gab es große Unterschiede in der Entwicklung?**
Das Programmieren auf der Wii gestaltet sich im Gegensatz zur PS3 sehr einfach. Man muss sich nicht erst an die Hardware herantasten, sondern kann gleich loslegen. Zudem sehen Effekte, Texturen und Modelldetails in der Wii-Version deutlich besser aus als beim PS2-Pendant. Obwohl wir mit der Entwicklung der PlayStation-2-Variante begannen, stand das Wii-Spiel zu jeder Zeit im Vordergrund.

Was können Sie uns im Eifer des Gefechts sonst noch mit auf den Weg geben?
Heatseeker bietet jede Menge coole Jets, schnelles Gameplay, unheimlich viele Gegner und brandheiße Action. Die Arbeit hat uns wirklich viel Spaß gemacht, sodass wir auch eine Fortsetzung nicht gänzlich außer Acht lassen werden.

Vielen Dank für das Interview!

gegen Kampfjets, Bodenpanzer oder Schiffe und U-Boote kämpft, solltet ihr euren Jäger möglichst effektiv ausrüsten. Dieses Feature wurde sehr übersichtlich und einsteigerfreundlich inszeniert und verleiht dem eigentlich sehr turbulenten Spielgeschehen eine taktische Note.

BEI WIND UND WETTER

Sobald ihr einmal in der Luft seid, gibt es keinen Weg zurück. Die Funknachrichten eurer Mitstreiter schallen aus den Lautsprechern, Explosionen lassen die Erde beben und das Grollen des Donners erschüttert den Himmel. Richtig gelesen: Das Wetter untermalt die Szenarien sehr markant und sorgt mit blauem Himmel und flauschig-weißen Wolken für die nötige Portion Gelassenheit in „ruhigen" Missionen. Hin und wieder kommt es aber auch vor, dass strömender Regen eure Sicht trübt und das finstere Grau der Wolkendecke hin und wieder Blitze speit. Grafisch lässt der Titel allerdings etwas Feintuning vermissen. Umgebungstexturen kommen schwammig daher, das Leveldesign der Inseln wirkt oftmals etwas trist und die Wassereffekte hat man auf dem Cube teilweise schon besser gesehen. Im Gegensatz dazu stehen die hübsch modellierten Flugzeugmodelle, denen man ihren Detailreichtum deutlich ansieht, und die eindrucksvollen Hintergrundpanoramen, welche durch Sonnenuntergänge und endlose Wolkendecken reichlich Atmosphäre vermitteln.

Heatseeker nutzt die Wii-spezifische Steuerung in vollen Zügen aus. Die beiden unterschiedlichen Kontrollmodi machen effektiven Gebrauch von den Neigungs- und Pointerfunktion – ihr werdet euer flugfähiges Gefährt stets unter Kontrolle haben.

ALLES IM GRIFF

Obwohl die Dauermotivation unter Linearität und mangelndem Abwechslungsreichtum leidet, kann *Heatseeker* vor allem mit seiner tollen Inszenierung punkten. An dieser Stelle sei die sogenannte Impact Cam genannt, durch die ihr den Einschlag eurer Rakete auf Wunsch in kinoreifer Präsentation zu sehen bekommt.
Im Grunde ist *Heatseeker* ein tolles Spiel, das vor Ideenreichtum strotzt. Umso trauriger ist es, dass der Titel in fast allen Aspekten lediglich an der Oberfläche kratzt. Technik, Atmosphäre und Inszenierung bringen wirklich gute Ansätze, trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick zum „Überflieger". Mit etwas mehr Entwicklungszeit und entsprechendem Feintuning wäre hier durchaus mehr drin gewesen. Ebenso verschenkt *Heatseeker* sein ganzes Potenzial im nichtexistenten Mehrspielermodus – kooperatives Zusammenspiel hätte dem Gameplay sicherlich gut getan. Doch all diese vielen kleinen Mängel trüben zu keiner Zeit die famose Action und die atmosphärische Inszenierung, die *Heatseeker* bietet. ■

FELIX KOTHE
überwindet seine Höhenangst.

Ich bin schwer beeindruckt. *Heatseeker* repräsentiert sein Genre in Höchstform. Mir haben vor allem die spannenden und atmosphärischen Luftkämpfe bei strömendem Regen und tosendem Gewitter gefallen. Ich hätte mir lediglich noch einen Multiplayer-Modus in Form von kooperativen Luftschlachten gewünscht.

SEBASTIAN STANGE
hat Kerosin im Blut.

Heatseeker macht schon Spaß, schließlich ist es cool inszeniert und vermittelt ein nettes Pilotenfeeling. So richtig gepackt hat mich das Spiel jedoch nicht, dazu ist die Grafik zu detailarm und die Missionen sind zu gradlinig. Etwas mehr spielerische Freiheit und technisches Feintuning hätten dem Titel sicher gut getan.

HEATSEEKER

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	IR Gurus
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30.03.2007
Spieler:	1
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Star Fox Assault (GC)

- Actiongeladene Luftkämpfe
- Durchdachter Steuerkomfort
- Grafisch mau
- Missionsziele gleichen sich häufig

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 71% SOUND 79%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **78%**

Heatseeker punktet mit reichlich Action und bringt die richtigen Ansätze für künftige Shoot 'em Ups.

HANGAR Vor jeder Mission könnt ihr aus einem umfangreichen Repertoire euren Jäger wählen. BILD: N-ZONE

EINSCHLAG Die sogenannte Impact Cam stellt eines der Highlights in Heatseeker dar. BILD: N-ZONE

TURBO Bei aktiviertem Boost verschwimmt die Umgebung. Daraus resultiert ein hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl. BILD: N-ZONE

AUS DEM BUNKER In dieser Situation erkennt ihr den Schattenwurf eures Golfers. BILD: N-ZONE

Tiger Woods PGA Tour 07

Schwungholen im Wohnzimmer – Die Wii-Fernbedienung macht's möglich!

Fakten

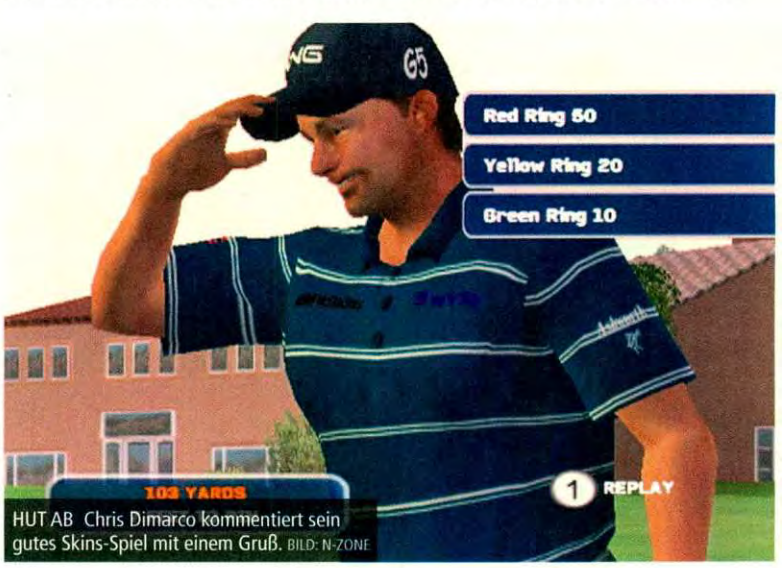
- 18 Kurse
- 35 Golfer plus Charaktereditor
- Toursaison, Tiger-Herausforderung und Arcade-Spiele
- Spiel komplett in Englisch
- 480p und Breitbild werden unterstützt

AUTOR: FLORIAN BRICH

Das muss für die Entwickler der *Tiger Woods*-Serie eine große Freude gewesen sein: Durch die Anpassung ihrer Golfsimulation an die Wii-Fernbedienung waren sie erstmals in der Lage, sich auf ein höchst realitätsnahes Steuererlebnis zu konzentrieren. Und dass es ihnen Spaß gemacht hat, spürt ihr bei diesem Titel schon nach den ersten Übungsschwüngen. Während ihr den schwachen *Tiger Woods*-Auftritt auf dem Nintendo DS getrost vergessen konntet, ist der Wii-Parcours von Electronic Arts also eine eingehende Betrachtung wert.

ROUTINIERT UND FOKUSSIERT

Wie bei den Konsolen-Brüdern und PC-Schwestern der langjährigen Golfserie prahlt auch die Wii-Version von *Tiger Woods PGA Tour 07* mit einer großen Optionsfülle. Mit insgesamt 35 PGA-Tour-Profis und Fantasy-Golfern, von denen einige erst im Spielverlauf freigespielt werden müssen, tretet ihr an den virtuellen Abschlag. Und mit dem Charaktereditor dürft ihr euch euren Wunschkandidaten selbst erstellen, sein Aussehen verändern und ihn sogar mit Ausrüstungslizenzen oder Spezialobjekten ausstaffieren. Zur Verfügung stehen insgesamt 18 Kurse, unter denen sich natürlich auch Pebble Beach, St. Andrews und der Ocean-Platz befinden. Neben der Tour-Saison oder der Tiger-Herausforderung erwarten euch diverse Golfvarianten wie zum Beispiel das Stoke Play, das Match Play oder The Skins. Habt ihr euch für eine Spielvariante entschieden, setzt ihr die neue „True Aiming"-Funktion ein, um die Zielzone präzise zu bestimmen.



HUT AB Chris Dimarco kommentiert sein gutes Skins-Spiel mit einem Gruß. BILD: N-ZONE

SPIN DOCTOR Blaue Pfeile auf dem Ball in der rechten, unteren Ecke zeigen erfolgreiche Effekte an. BILD: N-ZONE

GEMISCHTE WETTERLAGE Während Vijay Singh zum Abschlag schreitet, braut sich am Himmel was zusammen. BILD: N-ZONE

AUF LINIE? Beim Putten liest Natalie Gulbis die Unebenheiten des Grüns an den Linien ab. BILD: N-ZONE

TRUE AIMING Den Zielkreis könnt ihr mit der Wii-Fernbedienung direkt verschieben. BILD: N-ZONE

Mit einem Knopfdruck zoomt die Kamera in den erwarteten Auftreffkreis, den ihr mit der Remote bequem verschieben könnt. Wählt ihr einen anderen Schläger oder dreht ihr eure Blickrichtung, bewegt sich der Auftreffkreis automatisch mit und hilft so beim genauen Anvisieren.

SCHLAG AUF SCHLAG

Der Einsatz der Wii-Fernbedienung ist denkbar lebensecht und wird euch auch durch kurze Übungseinheiten nahe gebracht. Ob beim Abschlag, auf dem Fairway oder aus dem Bunker – die Technik bleibt immer gleich. Ihr holt in Golferhaltung Schwung, zieht durch, spürt, wie Holz oder Eisen den Ball küssen und hört auf dem Lautsprecher der Remote den passenden Soundeffekt. Befindet sich die Kugel im Flug, haltet ihr das Steuerkreuz in eine bestimmte Richtung gedrückt und schüttelt die Fernbedienung, um einen Spin, Draw oder Fade-Effet zu erzeugen. Auf dem Grün helfen euch dann die gewohnten Hilfslinien und die Probe-Kamerafahrten beim Putten. Die Sensibilität der Steuerung und damit die Nähe zum realen Sport lässt sich übrigens über einen Menüpunkt einstellen. Wir haben bei *Tiger Woods PGA Tour 07* sehr rasch erste Erfolgserlebnisse verbuchen und unter Par bleiben können. Wenn ihr allerdings alle Realfaktoren einbezieht und mit schweren Böen zu kämpfen habt, bleibt der Titel auch langfristig fordernd. Ein Manko der ersten Spielstunden ist allerdings, dass euer Schläger häufiger am Maximalpunkt einfriert und ihr dann besser noch einmal neu ansetzt. Sobald ihr allerdings ein Gefühl für Radius und Krafteinsatz habt, tritt diese Situation immer seltener ein.

GRINSEND IN DIE BÜSCHE

Die Golfkurse und Fantasie-Areale, in denen ihr zum Beispiel auf Zielscheiben golft, werden in einer ordentlichen Grafik dargestellt. Plätschernde Bäche, schicke Clubhäuser und authentische Layouts sorgen für eine gute Atmosphäre, die auch von Details wie aufspritzendem Gras oder Sand unterstützt wird. Wer sich allerdings zwischen Bäume oder Hecken verirrt, muss über grobflächige, aufgepixelte Texturen hinwegsehen. Auf sehr gutem Niveau befinden sich die Animationen eurer Golf-Alter-Egos: Vijay Singh, Annika Sorenstamm & Co. grüßen artig das nicht sichtbare Publikum, zupfen sich das Shirt zurecht und spähen aus der Hocke nach dem günstigsten Putt. Im schlimmsten Fall wird der Schläger weggedroschen, ein Birdie hingegen mit Grinsen oder einem Luftsprung kommentiert. Prägnante Soundeffekte begleiten das Wii-Golfgeschehen, das dank der insgesamt verlässlichen Wii-Steuerung gleich eine Eagle-Position erreichen kann. ■

FLORIAN BRICH
auf Trophäenjagd

Ob mit Mario oder dem Tiger – Für ein Golfspiel bin ich immer zu haben. Und *Tiger Woods PGA 07* bringt nicht nur die gewohnte Turnierfülle, sondern auch eine sehr gut angepasste Steuerung mit. Die Animationen sind auf hohem Niveau, nur die Umgebungsgrafik hätte noch etwas Belebung vertragen können.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

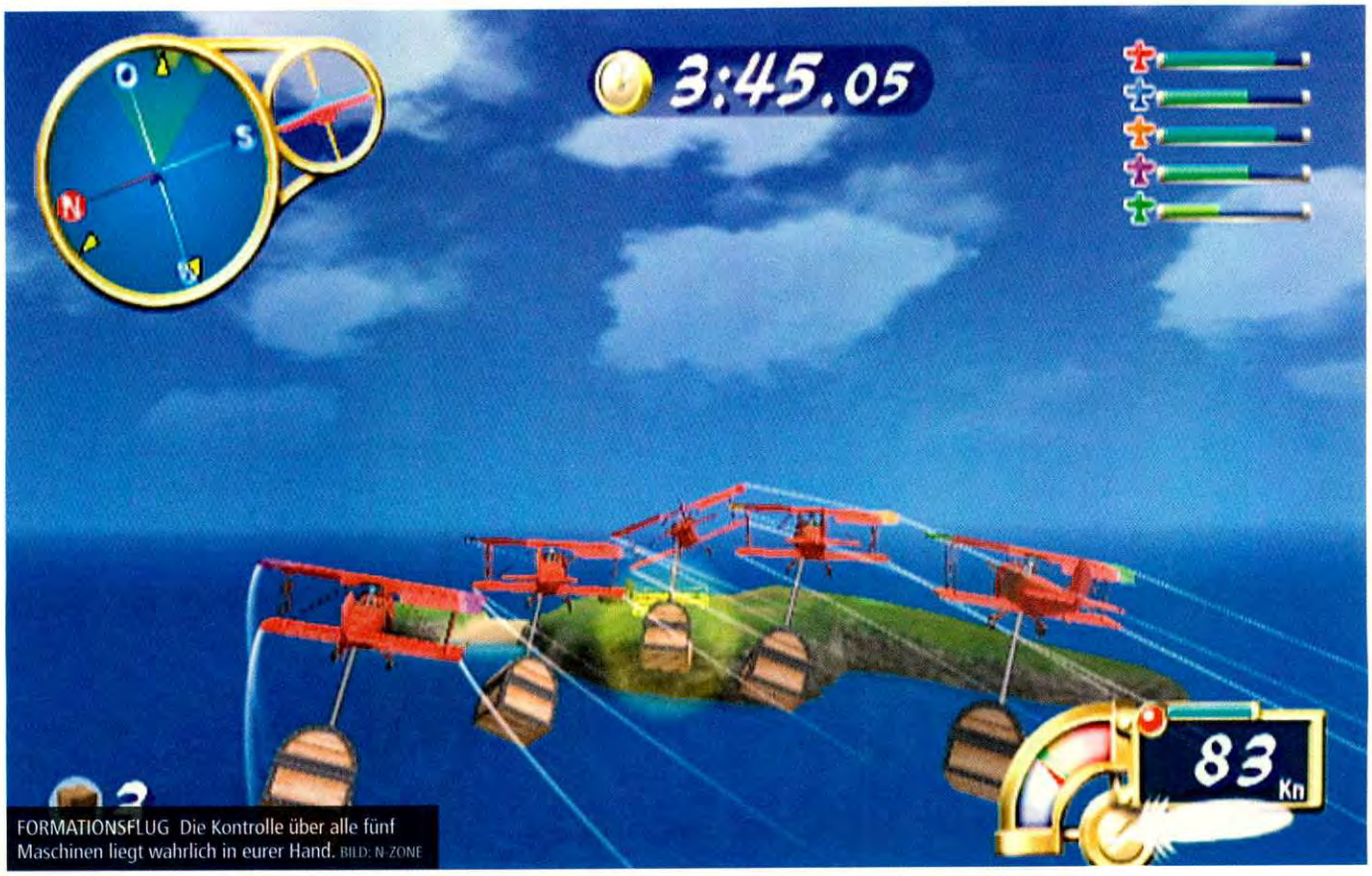
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	15. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	–

- Großer Spielumfang
- Wii-Steuerung gut eingesetzt
- Spiel in Englisch (mit dt. Anleitung)
- Arcadevarianten teils brettschwer

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 82% SOUND 85%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **86%**

Der Vorzeige-Golfer Tiger Woods zieht schon beim ersten Wii-Einsatz alle Register.



FORMATIONSFLUG Die Kontrolle über alle fünf Maschinen liegt wahrlich in eurer Hand. BILD: N-ZONE

Fakten

- Vier unterschiedliche Spielmodi
- 27 abwechslungsreiche Missionen
- Sieben verschiedene Flugzeuge

VIDEO AUF DVD

Wing Island

Kann Hudsons Flugabenteuer an den Erfolg von Pilotwings anknüpfen?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Früher waren sie Konkurrenten, heute sind sie Partner geworden: Spätestens seit der Ankündigung der Virtual Console gingen Nintendo und Hudson auf Kuschelkurs. So erscheinen Woche für Woche Klassiker aus Turbografx-Zeiten zum Download für die Wii. Zumindest online scheint der Softwarenachschub der Dritthersteller nicht zuletzt dank Hudson sichergestellt. Und wie heißt es doch so schön: Eine Hand wäscht die andere. In Europa veröffentlicht Nintendo nun Hudsons *Wing Island*, eine nette kleine Flugsimulation, die entfernt an den Klassiker *Pilotwings* erinnert.

ROLLE LINKS, ROLLE RECHTS UND FORMATION!

In der Rolle einer kleinen Ente, die sich in Propellermaschinen und Doppeldeckern pudelwohl fühlt, übernehmt ihr das elterliche Luftfahrt-Unternehmen Wing Inc., um wieder ordentlich Kohle in die Kassen zu spülen. Auf insgesamt drei verschiedenen Inseln, die nach und nach freigespielt werden, müsst ihr in 27 Missionen euer Können unter Beweis stellen. Als kleiner Nachwuchs-Aviator sind die ersten Missionen noch leicht zu meistern, werden aber zunehmend komplexer. Mal mit einer einzelnen Propeller-Maschine am Himmel, dann wieder in einer Fünfer-Staffel fotografiert ihr Vögel, liefert Medizin aus, transportiert Holzvorräte oder löscht ganze Waldbrände. Auch ohne Flugschein in der Tasche müsst ihr keine Angst vor einer Bruchlandung haben, denn Hudson setzt auf eine intuitive Steuerung mittels Wii-Fernbedienung. Neigt ihr diese nach vorne oder hinten, geht euer Flieger in den Sinkflug bzw. steigt den Wolken entgegen, Bewegungen nach links und rechts sorgen für Richtungsänderungen oder geschickte Rollen und spektakuläre Wendemanöver. Schnellt ihr mit der Fernbedienung ruckartig nach vorne, aktiviert ihr einen Boost, zuckt ihr plötzlich zurück, folgt ein radikales Bremsmanöver. Wenn ihr mit einer ganzen Armada an Fliegern unterwegs seid, bestimmt ihr zusätzlich mittels Knopfdruck und wildem Gefuchtel auch die Formation. Dies hat folgenden Vorteil: Im „Linienflug" seid ihr beispielsweise schneller, um Transporte in Rekordzeit durchzuführen, während die breite

V-Formation zum Löschen von Flächenbränden optimal ist. So bringt ihr mit jeder Mission den elterlichen Betrieb weiter in Schwung und investiert das verdiente Geld anschließend in neue Flugzeuge und bessere Motoren.

HAUPTSACHE HERUMGEFUCHTELT?

Es klingt durchaus spannend, mit einem Geschwader von Doppeldeckern den Himmel zu durchpflügen. Doch nach ein paar Flugstunden stellt sich schnell der Sättigungseffekt ein und die Mängel werden sichtbar. Ich kann nachvollziehen, wenn Entwickler die innovativen Features einer Konsole ausnutzen wollen, aber Hudson hat bei der Steuerung zu viel experimentiert und belastet damit die Spielbarkeit. Das Herumfuchteln, um den Formationsflug zu ändern, ist weder einfach noch intuitiv und das ständige Gezucke für den Boost nervt. Stattdessen wäre weniger mehr gewesen und man hätte sich auf zusätzliche Inseln und umfangreichere Missionen konzentrieren sollen. So bleibt unter dem Strich ein nettes Flugspielchen, über dessen optische Präsentation wir hier allerdings den wohlwollenden Mantel des Schweigens breiten. Als kleiner Geheimtipp sei euch der kurzweilige Zweispielermodus ans Herz gelegt. ■

SASCHA DOWIDAT
ist ein Himmelsstürmer.

Ich mag Flugsimulationen, ganz ehrlich. Von *Pilotwings* war ich schwer beeindruckt, bot es doch eine ausgeklügelte Flugphysik. Wohl deshalb waren meine Erwartungen an *Wing Island* recht hoch. Hudsons Flieger ist ein nettes Spiel für zwischendurch, motiviert wegen des geringen Umfangs allerdings zu wenig.

WING ISLAND

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	23. März
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Heatseeker

- Sehr leicht zugänglich
- Interessante Missionen
- Geringer Umfang
- Teilweise nervende Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 50% SOUND 72%

MULTIPLAYER **65%** SINGLEPLAYER **69%**

Solide Flugsimulation mit netten Missionen, aber wenig Umfang und Langzeitmotivation

GESTATTEN, BAUM Auch Fotos von der Natur gehören zu den Aufträgen. BILD: N-ZONE

SPEKTAKULÄR Durch die Felsschlucht fliegt ihr am besten in Reih und Glied. BILD: N-ZONE

FRACHTGUT Wing Inc. befördert auch Feuerholz kostengünstig und flott. BILD: N-ZONE

SCHRÄG Das Spielfeld kann im Gegensatz zu Monkey Ball komplett gedreht werden. BILD: N-ZONE

THEMATISIERT Hintergründe und Streckendesign variieren je nach Level. BILD: N-ZONE

BRENNPUNKT Die überdimensionale Lupe kann zur tödlichen Falle werden. BILD: N-ZONE

Fakten

- Zwanzig Kugeln mit verschiedenen Eigenschaften
- Ca. 50 Levels
- Freischaltbarer Spiegelmodus
- Enorm viele Secrets
- Multiplayer ohne zweiten Controller
- Levels um 180° drehbar

Kororinpa

Nintendo bringt die Kugel ins Rollen

VIDEO AUF DVD

AUTOR: FELIX KOTHE

Manche Spiele strahlen eine Faszination aus, der sich nur die wenigsten unter uns entziehen können. Sie fesseln von der ersten bis zur letzten Minute, begeistern durch sensationelle Spielmechanik oder ziehen den Spieler mit atemberaubender Atmosphäre in den Bann. Schön, dass sich *Kororinpa* zum Repertoire dieser seltenen Art der Unterhaltungssoftware gesellt.

KUGELRUND

Das Spielprinzip punktet durch Einsteigerfreundlichkeit und ist schnell erklärt. Durch Bewegen der Wii-Remote dreht und neigt ihr ein in der Luft schwebendes Labyrinth. Auf diesem befindet sich eine Kugel, die ihr mit viel Geschick ins Ziel manövrieren müsst. Kommt euch das bekannt vor? *Super Monkey Ball* bedient sich desselben Spielprinzips. Doch wo Segas Affentanz aufhört, fängt *Kororinpa* erst an. So sind die Labyrinthe beispielsweise nicht auf eine horizontale Standardposition fixiert, sondern lassen sich in ihrer kompletten Form drehen. Dieser Aspekt verleiht der Spielmechanik eine beeindruckende, zusätzliche Dimension, welche den Spannungsgrad drastisch in die Höhe schraubt und den für Wii typischen Ich-will-auch-mal-Effekt bei umstehenden Zuschauern hervorruft. Trotz der zahlreichen freispielbaren Goodies hält sich der Umfang stark in Grenzen. Wo *Monkey Ball* tonnenweise Missionen und einen exzellenten Mehrspielermodus bot, kommt *Kororinpa* gerade mal mit einer Spielzeit von kaum 10 Stunden daher. Schade, wo doch die grundlegende Spielidee reichlich Potenzial für mehr bietet. Die liebevolle und physikalisch vorbildliche Inszenierung der insgesamt zwanzig Kugeln (von denen jede unterschiedliche Eigenschaften hat) rundet das fantastische Spielerlebnis im wahrsten Sinne des Wortes ab. Danke, Nintendo – mehr davon! ■

Verwandtschaft?

BILD: N-ZONE

Bereits im Juni 2001 begeisterte uns Nintendo mit dem portablen Geschicklichkeitsspiel *Kuru Kuru Kururin*, das in der N-ZONE 05/01 satte 81% kassierte. Die Vermutung, dass *Kororinpa* aufgrund des ähnlich klingenden Titels ein inoffizieller Nachfolger des GBA-Spiels sein könnte, wurde von Nintendo jedoch zurückgewiesen.

» Wo Super Monkey Ball aufhört, fängt Kororinpa an. «

FELIX KOTHE
wechselt in den Morph-Ball-Modus.

Wow, nicht schlecht! Obwohl die ersten Screenshots etwas dürftig aussahen und relativ wenig Gefühl für die eigentliche Spieldynamik vermittelten, blüht *Kororinpa* beim Zocken so richtig auf. Umso enttäuschender ist es, dass der Umfang stark zu wünschen übrig lässt. Nach ein paar Stunden schon flatterten mir die Credits entgegen. Ohne dieses Manko wäre ein Hitstempel mit Sicherheit unumgänglich gewesen. Meine Anerkennung; solche Spiele braucht die Welt! Bleibt im Grunde nur noch eine Frage offen: Wo zur Hölle steckt der Morph Ball?

KORORINPA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	23. Februar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Super Monkey Ball Banana Blitz

- Fantastisch ausgeklügelte Spielmechanik
- Präzise, simpel und einsteigerfreundlich
- Viele versteckte Secrets …
- … und doch wenig Umfang

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 73% SOUND 72%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **79%**

Spielspaß in Reinkultur – aber zu wenig davon. Wer Monkey Ball mochte, sollte unbedingt zuschlagen.

GRUSEL-BÄR Aus der Egoperspektive wirken die Widersacher teils recht bedrohlich. BILD: N-ZONE

SCHIESSBUDE Um eine goldene Nuss zu erhalten, werft ihr mit Kieselsteinen auf Affen. BILD: N-ZONE

UNGLÜCKSRABE Scrat hampelt mit witzigen Animationen durch das Abenteuer. BILD: N-ZONE

Ice Age 2 – Jetzt Taut's

Flotter Aufguss mit Cube-Grafik und Wii-Steuerung

AUTOR: FLORIAN BRICH

Für Scrat – das *Ice Age*-Maskottchen mit den Säbelzähnen – ist zumindest die interaktive Umsetzung des Animationsknüllers ein Freudenfest: Die Spielstufen sind mit Eicheln gespickt, so weit das Auge des kleinen Nagers reicht. Zudem wurden in den 3D-Plattform-Arealen noch Früchte, Kastanien und die seltenen goldenen Nüsse versteckt. Während die aus der Filmvorlage bekannte Geschichte erzählt wird, hangelt, schwimmt und hüpft ihr durch Canyon- und Dschungellabyrinthe. An mehreren Stellen wird das Abenteuer für heitere Minispiele unterbrochen, in denen ihr zum Beispiel Pinguine wegkegeln oder Affen aus dem Gebüsch schießen müsst. Zudem gibt es noch eine ausführliche Rutschpartie mit dem Faultier Sid, bei der ihr im Flug diverse Kunstfiguren zeigen dürft.

GEFÜHRT UND GESCHÜTTELT

Die Entwickler von *Ice Age 2 – Jetzt Taut's* haben den Titel auf die Nunchuk-Variante getrimmt und keine großen Experimente durchgeführt. Mit dem Analogteil bewegt ihr eure Figur und schaltet in die Egoansicht. Durch Druck auf die A-Taste der Wii-Fernbedienung wird gehüpft, mit dem B-Knopf werft ihr Kieselsteine auf Gegner oder besondere Ziele. Mit dem 1-Knopf könnt ihr die Kamera hinter eurem Helden zentrieren. Die restlichen Spezialbewegungen scheinen alle aus dem Nintendo-Handbuch „Einbinden der Wii-Steuerung ohne Katastrophen" zu stammen. Beim Ausgraben von Nüssen, Wandklettern und Kämpfen reicht das waagerechte Schütteln, für den Doppelsprung mit Stampfeffekt deutet ihr mit dem rechten Controllerteil nach unten.

TAUFRISCH?

Das Spiel ist vom Optionsmenü bis zur Bonusgalerie eine 1:1-Portierung der GameCube-Fassung aus dem vergangenen Jahr. Daher hat *Ice Age 2 – Jetzt Taut's* grafisch weder gewonnen noch verloren. In den bunten Landschaften trefft ihr auf weitere Tiere aus der Filmvorlage und dürft euch an Scrats wunderbaren Animationen erfreuen. Der kleine Reißteufel schnuppert zum Beispiel in aufgereckter Haltung nach versteckten Extras oder trägt auf Zehenspitzen den aus dem Nest gefallenen Geiernachwuchs herum. Auch seine Kletterausflüge wurden liebevoll gestaltet. Nach wie vor stören bei den Rühr-Kämpfen allerdings milde Kameraprobleme, doch das gute, insgesamt recht kurze Gesamterlebnis wird davon nicht beeinträchtigt. ■

FLORIAN BRICH
ist bekennender Scrat-Fan.

Fox Interactive hat mit der Wii-Variante nichts falsch und auch nichts neu gemacht. *Ice Age 2* unterhält mit einem einsteigerfreundlichen und abwechslungsreichen Gameplay, das Power-Spieler an zwei Nachmittagen durchhaben. Die Wii-Fernbedienung arbeitet präzise, wird aber nach Standardmuster eingesetzt und hilft auch nicht über die leichten Kameraprobleme hinweg. Da es grafisch keine signifikanten Unterschiede zur GC-Version gibt, bleibt die Wertung gegenüber der Würfelversion unverändert.

ICE AGE 2 – JETZT TAUT'S

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Fox Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	31. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.iceage2game.com
Alternativen:	Happy Feet

- Filmatmosphäre gut eingefangen
- Witzige Charakteranimationen
- Kein hoher Wiederspielwert
- Grafik auf Stand der GC-Variante

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 74% SOUND 58%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 73%

Standardumsetzung der GameCube-Fassung mit lehrbuchgetreuer Wii-Steuerung

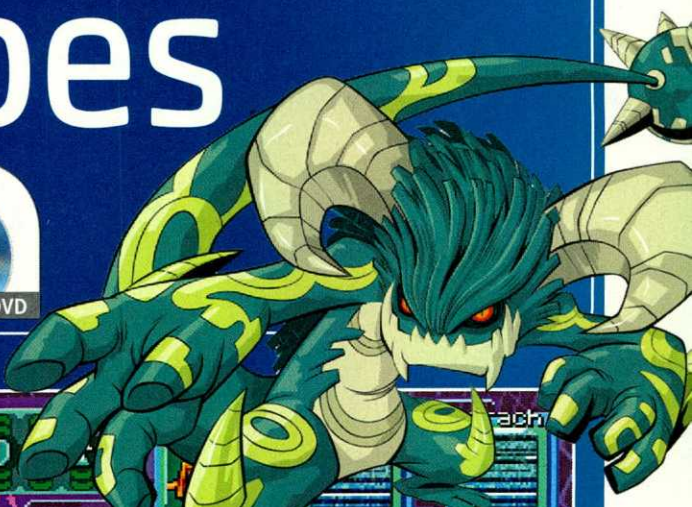
Fakten

- Auch für GBA, GC und DS erhältlich
- 60 Hz und HDTV-kompatibel
- Scrat steht im Mittelpunkt
- Aufgelockert mit Minispiel-Einlagen
- Keine Originalsprecher

Spectrobes

Werden die Pokémon von der neuen Monster-Generation gegrillt?

VIDEO AUF DVD



GROSSE TOUR Die Helden Rallen und Jeena bereisen im Nanairo-Universum diverse Planeten. BILD: N-ZONE

SAFTIG Nach unserer Power-Attacke bleibt nur noch eine Creebag mit 13 Lebenspunkten übrig. BILD: N-ZONE

Fakten

- 7 Planeten
- Enthält über 100 Spectrobes
- 500 mögliche Monster-Varianten
- Intelligente Minispiele
- Tausch und Duelle via Wi-Fi
- Downloadbare Sammelgegenstände

AUTOR: FLORIAN BRICH

Wir befinden uns auf dem Mond Aoboshi und sind auf der Suche nach einem Nest der widerlichen Krawl. Kaum haben wir uns zwischen dem Gewirr aus Gravitationsleitern und Steinschluchten ein wenig umgesehen, wird unser Team auch schon von einem schwarzen Tornado geschluckt. Doch den außergalaktischen Invasoren wird gleich die Luft ausgehen. Mit den Spectrobes Vilamasta und Segulos hauen wir das gegenerische Gewürm in der 3D-Kampfzone ordentlich zusammen und brutzeln es anschließend mit einer Spezialattacke durch. Da sich im Rücken unserer zwei aktiven Spectrobes noch Spikan und Zozane aufhalten, teilen die Monster in der ersten Reihe umso heftiger aus. Am Ende des geglückten Gefechtes regnen Geld, Erfahrungspunkte und Extra-Gegenstände auf uns herab. Jetzt aktivieren wir rasch den Raketenrucksack, fliegen zu unserem Raumschiff zurück und legen eine kurze Erholungspause im Heilbeamer ein.

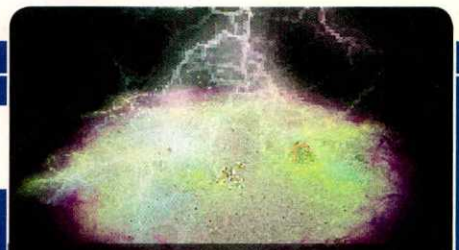
DIE DUNKLE BEDROHUNG

Wer aber sind eigentlich die Krawl und warum wandern wir auf den Monden des Planeten Ziba umher? In *Spectrobes*, dem neuen Monster-Rollenspiel von Disney Interactive Pictures, werden die Grenzen zwischen Gut und Böse schon in den ersten Spielminuten gezogen. Ihr findet euch in der Rolle des jugendlichen Rallen

Die Spezialattacken

Und es hat Bumms gemacht ...

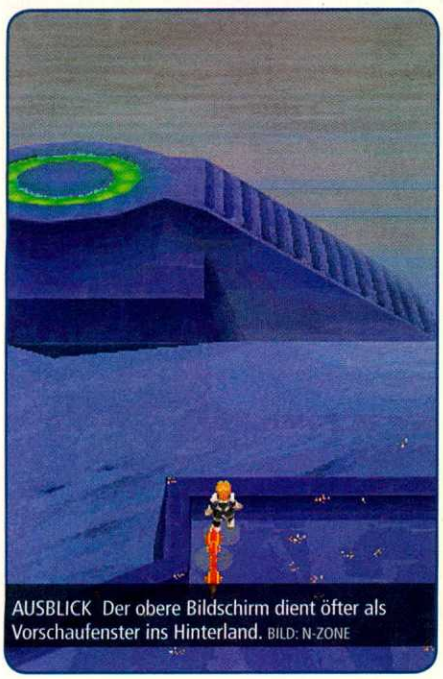
Eure Spectrobes können nach einer kurzen Erholungspause immer wieder zu einer vernichtenden Spezialattacke ansetzen. Haltet ihr die entsprechende Tastenfolge gedrückt, hat das Gewürm auf der anderen Seite nichts mehr zu lachen. Die Heimsuchung, mit der ihr den Gegnern die Lebenspunkte kürzt, hängt dabei davon ab, welche Kampf-Spectrobes ihr gerade im Einsatz habt. Hier zeigen wir euch drei der mächtigen Effekte, die sich aus den diversen Kombinationsmöglichkeiten ergeben.



GRIFF IN DIE STECKDOSE Im Energiegewitter ist schon so mancher Unhold geschmolzen. BILD: N-ZONE

ARMAGGEDON Hier hagelt es feurige Kometen. BILD: N-ZONE

KÜHLE SPÜLUNG Der Wassertornado räumt auf dem Schlachtfeld gehörig auf. BILD: N-ZONE



AUSBLICK Der obere Bildschirm dient öfter als Vorschaufenster ins Hinterland. BILD: N-ZONE

WAS GEHT AB? Im Nahkampf mit den Krawl kann es zu Übersichtsproblemen kommen. BILD: N-ZONE

VERSTECK In den Sackgassen und Ecken der Dungeons findet ihr häufig Mineralien. BILD: N-ZONE

» Obwohl im Spiel viel gebohrt wird, fehlt der Feinschliff. «

wieder, der als Nachwuchsoffizier der Planeten-Patrouille zufällig zum Spectrobes-Züchter wird. Und damit kann nur er den miesen Krawl Einhalt gebieten. Denn diese Unholde haben schon so manche Galaxis ausgesaugt und sich jetzt das Nanairo-System auf den Speisezettel geschrieben. Mit Blaster und Schwert lässt sich gegen die Krawl kaum etwas ausrichten. Das muss auch euer Befehlshaber Commander Grant sehr schnell einsehen. Doch eure Figur trägt den sogenannten Prizmod am Unterarm und wird von dem langbärtigen Aldous, der aus einem vor sechzehn Jahren verschwundenen Sonnensystem stammt, ins Bild gesetzt: Nur die Spectrobes können die Krawl besiegen. Zum Glück erhaltet ihr bei Spielbeginn zwei Spectrobes-Racker, den Rest der mehr als 100 Wesen müsst ihr selber finden.

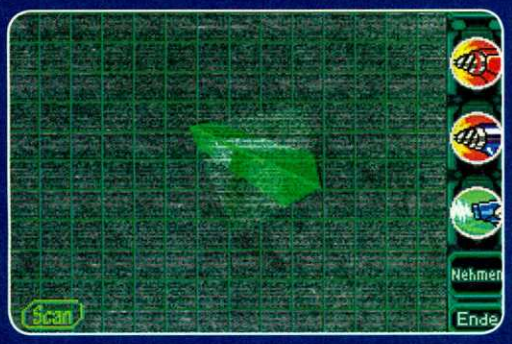
SUCHEN, GRABEN, KÄMPFEN

Die Hintergrundgeschichte von *Spectrobes* führt euch zum Beispiel zu einer schwebenden Stadt, einer Raumkolonie oder auf einen Wüstenplaneten. Die einzelnen Missionen sind recht klischeehaft und werden euch nüchtern aufgetragen. So müsst ihr für einen Schatzsucher einen Schlüsselstein aus Krawl-verseuchten Ruinen bergen, um einen hilfreichen Gegenstand zu erlangen. Oder ihr holt Erkundungen bei Professor Kate ein, nachdem ihr den Angriff eines Krawl-Vilokken-Spähers auf das Hauptquartier der Planeten-Patrouille vereitelt habt. Auf

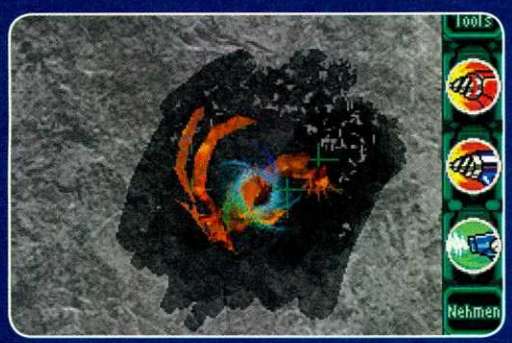
Das Grabungs-Minispiel

Der Stylus als Bohrer und Gebläse

Es funktioniert wie bei archäologischer Feldforschung, aber ihr kommt rascher zu Ergebnissen. Wenn euer Such-Spectrobe eine vielversprechende Stelle ausgemacht hat, wühlt ihr euch per Stiftklick durch mehrere Erdschichten und schält dann mit diversen Bohrern und anderen Hilfsmitteln versteinerte Spectrobes, Mineralien und Kuben aus der Tiefe. Damit ihr nicht nur Bruchstücke erntet, setzt ihr den Scanner ein und streicht vorsichtig mit dem Stylus über die gezeigten Umrisse. Für höhere Spielabschnitte erwerbt ihr Spezialwerkzeug beim Minenexperten in Kollin.



HILFREICHER AUSBLICK Der Scanner zeigt euch das freizulegende Objekt schemenhaft an. BILD: N-ZONE



LANGE FÜHLER Gerade die wertvolleren Spectrobes haben meist feingliedrige Formen. BILD: N-ZONE

EINER MEHR Bei euren Ausgrabungen sackt ihr auch Mineralien und Tipp-Kuben ein. BILD: N-ZONE

NETTE TAPETE Futuristische Säulen und Wandverzierungen sorgen für Abwechslung. BILD: N-ZONE

ROSA HALBMOND Jeder Mineralien-Typ wird durch eine eigene Form dargestellt. BILD: N-ZONE

euren Wegen durch Gesteinslabyrinthe oder enge Höhlen bietet sich ständig die Möglichkeit, nach Mineralien, Kuben und versteinerten Spectrobes-Fossilien zu suchen. Denn ihr werdet ständig von einem Such-Spectrobe begleitet, dessen Scanfunktion ihr mit dem DS-Stylus aktiviert. Der Radius des Scanners und die Art der Funde hängen wiederum davon ab, welches Spectrobe ihr mitführt. Vilar spürt zum Beispiel andere Mineralien auf als Grilda, Nagu oder Dongo. Blaue Blitze weisen auf Achat, Zirkon, Abwehr-, Heilungs- oder ähnliche Gesteinsarten hin, mit denen ihr später eure Spectrobes füttern könnt. Gelbe Blitze zeigen an, dass ihr ein Spectrobes-Fossil zur späteren Wiederbelebung ausgraben könnt. Mit den kristallinen Kuben, auf die ein Mini-Farbbogen hindeutet, schaufelt ihr Spielhinweise und auch neue Funktionen frei. Wenn ihr nicht gerade am Wühlen seid (siehe Extrakasten), lasst ihr euch von den Tornados zu Schlachten mit den Krawl einfangen. Dort vermöbelt ihr dann Nervtöter mit Namen wie Stobic, Petrova, Greech oder Vizepi.

WILLKOMMEN IM INKUBATOR

Während ihr mit eurem Prizmod-Miniterminal Objekte verwalten und die Kampfaufstellung verändern könnt, findet die eigentliche Spectrobes-Zucht im Labor

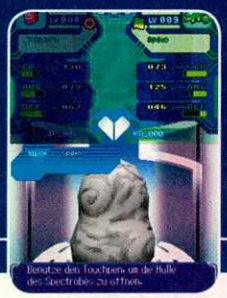
Aufzucht im Labor

Wecken, füttern, weiterentwickeln

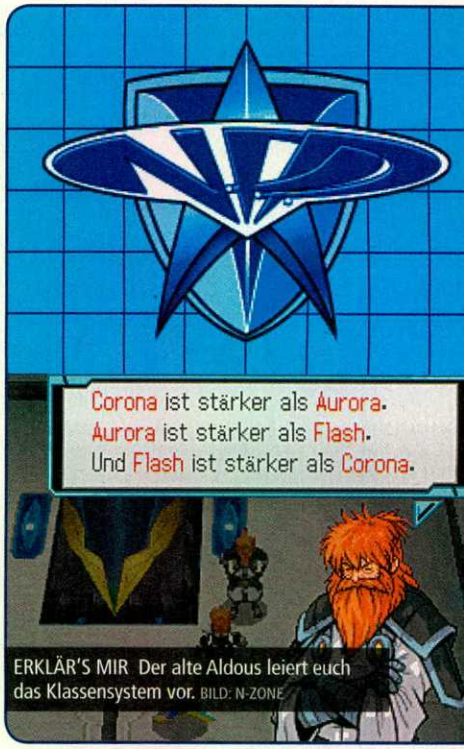
Im Labor eures Raumschiffs macht ihr die prähistorischen Spectrobes wieder fit für den galaktischen Alltag. Im Erweckungsminispiel redet ihr so lange auf den Steinklotz ein, bis euch das erwachte Spectrobe freudig zulächelt. Je nach Monstersorte wird eine bestimmte Lautstärke verlangt. Danach steckt ihr euren Neuzugang am besten in eine der Inkubator-Kammern und päppelt ihn mit einem Mineralien-Mix auf. Hier könnt ihr auch Detailansichten aufrufen und in günstigen Momenten Transformationen des Spectrobes in höhere Entwicklungsstufen durchführen.

GAMEPLAY-ERWECKUNG Wer nicht ins Mikrofon quasseln möchte, kann auch pusten. BILD: N-ZONE

MINERALIEN OHNE SPURENELEMENTE Eure verfressenen Spectrobes haben einen hohen Bedarf. BILD: N-ZONE



Ü-STEIN Nach einer angemessenen Brutzeit beginnt der Transformationsprozess. BILD: N-ZONE



ERKLÄR'S MIR Der alte Aldous leiert euch das Klassensystem vor. BILD: N-ZONE

BELOHNUNG Nach jedem Gefecht regnet es Geld (= Gura) und Erfahrung (= Mineregie). BILD: N-ZONE

NOCH HELDENHAFTER Euren Charakter dürft ihr mit Gegenständen ausstaffieren. BILD: N-ZONE

CASH-FLOW Auf eurem Heimatplaneten erwerbt ihr Heilmittel und Bohrausrüstung. BILD: N-ZONE

» Darf in der Sammlung passionierter Monstersammler nicht fehlen «

eures Raumschiffes statt. Wir werfen mal eben einen Blick in unsere Inkubator-Kammern: Komainu haben wir erst vor kurzem Leben mit dem entsprechenden Minispiel eingehaucht – er torkelt noch etwas benommen durch die Gegend. In der zweiten Kammer aber tut sich was. Nach reichlich Zufüttern von Platin, Energie B und Heilung C hat sich Aoi in Aoba und Nagi in Nagiryu verwandelt. Außerdem zeigt ein Herzsymbol an, dass sich die beiden Viecher angefreundet haben und als Kampfgespann besonders gut harmonieren. Erst in der Tertiärphase werden Such-Spectrobes kampftauglich. Dann spielen auch Spezialgegenstände und das Corona-Aurora-Flash-System eine größere Rolle. Bis dahin habt ihr euer Lager mit Spectrobes und Mineralien schon prall gefüllt. Dabei kommt es allerdings zu häufigen Dopplungen, die sich zwar im Detail unterscheiden, beim Ausgraben aber immer dieselbe Form haben. Gleiches gilt für die Minerale. Der Titel weist dadurch einige Längen auf. Selbst wenn ihr später automatisches Bohrwerkzeug einsetzt, habt ihr manchmal einfach keine Lust mehr, den zwanzigsten Nagu oder das x-te Abwehr-B-Mineral auszuwühlen.

VIELE, VIELE MINISPIELE

Die Entwickler von Jupiter haben sich wirklich einige exquisite Minispiele einfallen lassen, die das Gameplay weitgehend bestimmen. Das fängt beim

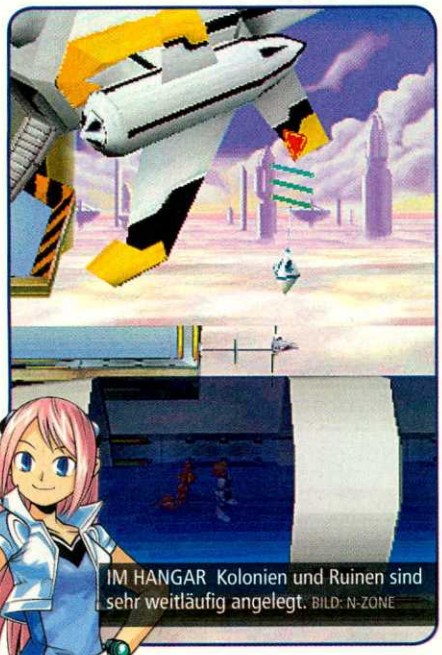
Die Wi-Fi-Möglichkeiten

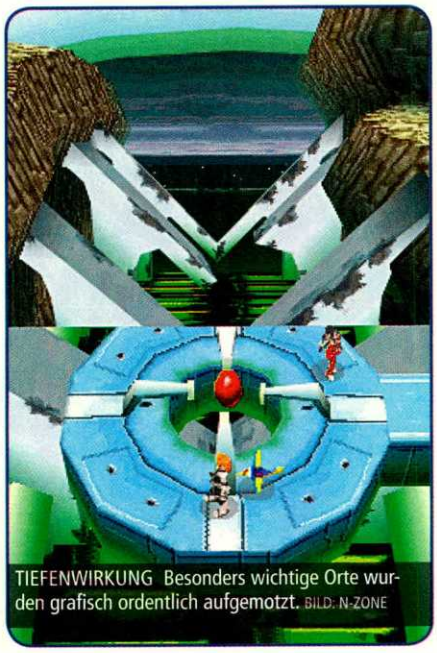
Sammeln und Tauschen

Ab einer bestimmten Stelle im Spiel erhaltet ihr Zugriff auf die Drahtlos-Optionen von *Spectrobes*. Dass diese nicht von Anfang an zur Verfügung stehen, ist etwas unverständlich. Sobald jedenfalls im Untergeschoss eures Raumschiffes die Wi-Fi-Kontrollkonsole erschienen ist, dürft ihr Ad-hoc-Turniere austragen oder eure Spectrobes und Objekte mit anderen DS-Züchtern tauschen. Über das Menü könnt ihr zudem Sammelgegenstände downloaden, sofern ihr die dafür erforderliche Verbindung eingerichtet habt.

SPIELER SUCHT ANSCHLUSS Die Mehrspieler-Wi-Fi-Optionen bieten ein breites Spektrum. BILD: N-ZONE

DETAILLIERT In den Inkubator-Kammern könnt ihr eure Spectrobes nahe heranzoomen. BILD: N-ZONE


IM HANGAR Kolonien und Ruinen sind sehr weitläufig angelegt. BILD: N-ZONE


TIEFENWIRKUNG Besonders wichtige Orte wurden grafisch ordentlich aufgemotzt. BILD: N-ZONE

GUTE REISE? Sogar das Ansteuern und Drehen der Planeten ist ein eigenes Minispiel. BILD: N-ZONE

Ausgraben der Spectrobes an, wird über das Erwecken, Füttern und Verpuppen fortgeführt und hört selbst bei der Navigation zwischen den Planeten nicht auf. Wobei man gerade auf Letztere getrost hätte verzichten können. Besonders problematisch sind allerdings die Kämpfe. Euer Held Rallen wird von bis zu zwei Spectrobes begleitet, die sich immer an seiner Position ausrichten und dadurch nicht separat steuerbar sind. Zwar macht es anfänglich Spaß, die einzelnen Attacken eurer Wesen zu betrachten, denn die prächtigen und gut animierten Polygon-Modelle dreschen mit Radsprüngen, Kopfstößen oder Doppelhieben auf die Krawl ein. Wenn ihr euch in den insgesamt zu wuseligen Nahkampf begebt, lasst ihr aber unweigerlich Lebenspunkte. Daher werdet ihr häufig zu den Spezialattacken greifen. Die Leiste für diese Kampftechnik füllt sich dann so rasch wieder auf, dass ihr schon die nächste Hammercombo lostreten könnt, bevor sich die Monster wieder an euch herangewuselt haben. Damit mögen die Kämpfe zwar hübsch anzusehen sein, sie sind aber sehr monoton. Am Ende bleibt sogar der Eindruck, dass die optisch simpleren *Pokémon*-Balgereien mehr Eingriffsmöglichkeiten bieten.

WEITES LAND

Spectrobes will sich gerade bei der Grafik von der Monster-RPG-Referenz absetzen und das gelingt größtenteils recht gut. Gerade die Spectrobes in ihren unterschiedlichen Verwandlungsstufen wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und

brauchen auch das Vergrößerungsglas im Inkubator nicht zu scheuen. Ihr erkennt Federbüsche, Fühler, Stachelschwänze und sogar feine Musterungen an eurem Monstertross. Gleiches gilt auch für die Krawl-Fraktion, deren Obermotze bildschirmfüllend über die Schlachtfelder tanzen. Die Landschaftsgrafik hinterlässt hingegen einen zwiespältigen Eindruck. Zwar wird der obere Bildschirm des DS klug dafür genutzt, einen Ausblick auf entfernte Orientierungspunkte oder interessante Stellen zu geben, doch bleiben die Areale insgesamt recht karg und wurden zu weitläufig angelegt. Natürlich soll genug Platz sein, um Tornados auszuweichen und Objekte-Verstecke zu platzieren. Doch wirken die langen Strecken aus Sand, Stein oder Gebüsch bald ermüdend und selbst im Hauptquartier der Planeten-Patrouille besteht die Gefahr, sich in den überbreiten Gängen und Räumen zu verlaufen.

DER FEINSCHLIFF FEHLT

Dass sich die Disney Interactive Studios mit *Spectrobes* die Pokémon als Messlatte auserkoren haben, wird von der ersten Spielminute an deutlich. Doch obwohl der Titel bei den Minispielen und der Monster-Präsentation klar nach vorne schreitet, kann er nicht die Sogwirkung der Traditionsserie entfalten. Das hängt zum einen damit zusammen, dass die Grafiklinie nicht voll durchgehalten wird und die Atmosphäre – zum Beispiel durch die knappen Antworten herumstehender Statisten – stellenweise verflacht. Zum anderen kann das Kampfmodell nicht voll überzeugen, die Musik plätschert in schwankender Qualität vor sich hin und das nachträgliche Hinzufügen neuer Zucht- und Spieloptionen ist zwar als Belohnung gedacht, wirkt aber eher unglücklich. Bleibt festzuhalten, dass bei *Spectrobes* die Summe der Minispiele leider weniger ist als deren Einzelwirkung. Und dass der Einstand von Jupiter in diesem Genre schon motiviert – aber nicht dazu anhält, das Abenteuer in einem Ruck durchzuspielen. ■

Detail-Check

Auf die nächste Pokémon-Welle warten oder mit den Spectrobes starten? Unsere Auflistung hilft bei der Jagd nach der besten Monsterpackung.

POKÉMON DIAMOND UND PEARL

TECHNIK ★★★★★
Versionen: Zwei größtenteils identische Versionen in alter Tradition
Grafik: Kombination aus dem gewohnten GBA-Look mit 3D-Effekten
Sound: Gefällige Klänge, Sounds für jedes Pokémon

UMFANG ★★★★☆
Hauptspiel: Gut 50 Stunden
Pokedex: Bei voller Ausreizung gibt es 493 Pokémon

GAMEPLAY ★★★★☆
Abenteuer: Finde acht Arenaleiter und besiege sie. Das Ganze wird mit simplen Rätseln aufgepeppt.
Kampfsystem: Rundenbasierte Zufallskämpfe, die teils auch zu viert ausgetragen werden können

MULTIPLAYER ★★★★★
Kämpfen: Zwei oder vier Spieler kämpfen gegeneinander
Tauschen: Beliebiger Austausch von Pokémon. Auch weltweit möglich.
Sonstiges: Übertragbarkeit von Pokémon aus GBA-Titeln. Enthält Minispiele.
Online-Spiel: Kampf und Tausch mit registrierten Freunden ist möglich. Bestleistungen werden im Duellturm angezeigt.
Datentausch: Spieldaten können in Pokémon Battle Revolution für Wii verwendet werden.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

SPECTROBES

TECHNIK ★★★★★
Versionen: Eine. So weit wollte der Hersteller beim Start wohl nicht gehen.
Grafik: Monster im ausgefeilten Polygon-Look, aber teils eintönige Areale
Sound: J-Pop im Synthesizer-Stil

UMFANG ★★★☆☆
Hauptspiel: Gut 45 Stunden
Prizmod: 100 Spectrobes in mehr als 500 Variationen

GAMEPLAY ★★★☆☆
Abenteuer: Zur Rettung der Galaxis werden mehr als sieben Planeten erforscht.
Kampfsystem: Zufallskämpfe in Echtzeit – schick, aber mit Kontrollverlust

MULTIPLAYER ★★★★★
Kämpfen: Zwei-Spieler-Duelle oder Turnier mit bis zu 16 Teilnehmern
Tauschen: Austausch von Spectrobes und Objekten im Ad-hoc-Modus.
Sonstiges: Aktivierung von geheimen Spectrobes über Sammelkarten möglich.
Online-Spiel: Hier ist der exklusive Download von Sammelgegenständen und die Aufnahme in das globale Ranking möglich.
Datentausch: Ein Konsolen-Gegenstück ist nicht geplant.

GESAMTWERTUNG
★★★½☆

Pokémon Diamond & Pearl sind eine sichere Heimat für Pokémon-Fans, wenn sie dieses Jahr erscheinen. Spectrobes ist eine gute Abwechslung, die aber noch nicht in der Königsklasse spielt.

FLORIAN BRICH
ist nicht völlig hin und weg.

Das ist das Schicksal großer Hoffnungsträger: *Spectrobes* bietet viele gute Ideen und eine für dieses Genre fortschrittliche Grafik, doch der wahre Sammelzauber bleibt aus. An der *Pokémon*-Poleposition ändert sich also nichts. Denn trotz Minispiel-Overkill, großer Spiellandschaft und schicker Menüs leidet das Gameplay unter kleineren Aussetzern.

CHRISTOPH KRAUS
muss sich erstmal umgewöhnen.

Mit *Spectrobes* hat Disney zwar einen Fuß in der Tür, aber noch nicht das Zepter in der Hand. Die Monster-Übersicht ist zwar schick, aber nicht immer selbsterklärend. Das gilt leider auch für die stellenweise immer verzwickter werdende Monsterzucht. Wer die Wartezeit auf die neuen *Pokémon*-Editionen überbrücken möchte, liegt dennoch richtig!

SPECTROBES

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Jupiter Corporation
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	8 März 2007
Spieler:	1-16
Web:	www.spectrobes.com
Alternativen:	Pokémon Blattgrün und Feuerrot

- ✓ Feine Polygon-Grafik
- ✓ Minispiele für Stylus und Mikro
- ✗ Wuselige, zu leichte Kämpfe
- ✗ Gameplay teils suboptimal

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 79% SOUND 78%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **80%**

Trotz Top-Ideen kein Top-Spielfluss. Gut, aber nicht umwerfend.

FREUND UND HELFER Der tollpatschige Cop Dick Gumshoe ist immer noch bei der Polizei. BILD: N-ZONE

PSYCHE LOCKS Das kleine Mädchen Pearls hat ein Geheimnis. Phoenix muss herausfinden, was sie verbirgt. BILD: N-ZONE

Phoenix Wright 2 Justice for All

Ist Capcoms japanophiler Genre-Mix zum Erfolg verurteilt?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Phoenix Wright ist zurück – der smarte Strafverteidiger der Anwaltskanzlei Fey und Co. ist nicht nur das intelligente und interaktive Pendant zu sinnentleerten Nachmittagsgerichtsshows wie *Richterin Barbara Salesch* und *Richter Alexander Hold*, sondern auch eine kleine Offenbarung für Fans klassischer Adventures und fesselnder Gerichtssimulationen. Mit *Justice for All* verurteilt Capcom den jungen Starverteidiger erneut zu knallharten Ermittlungen in vier spannenden Fällen. Nachdem die Japaner das Abenteuer schon auf dem Game Boy unter den Namen *Phoenix Wright 2* erleben durften, feiert der Titel als *Justice for All* auf dem DS Europa-Premiere.

PRAKTISCHER GEDÄCHTNISVERLUST

Selbst wer noch nie einen Gerichtssaal von innen gesehen hat, findet sich in der Welt von Anwälten, Gerichten und Prozessen schnell zurecht, denn praktischerweise hat Phoenix zu Beginn von *Justice vor All* dermaßen einen über den Schädel bekommen, dass sein Gedächtnis vorläufig die Funktion verweigert. Gott sei Dank dient der erste Fall als kleines Tutorial und plötzlich kann sich Phoenix wieder an alles erinnern – er ist Starverteidiger. Schon beginnt ein weiteres Abenteuer, das euch unerbittlich in einen Sumpf aus Lügen, Intrigen und natürlich Mord zieht. Um eure Mandanten vor dem Kittchen zu bewahren, gilt es, die Wahrheit ans Licht zu bringen. Wie schon im ersten Teil unterteilt sich das 2D-Anime-Abenteuer in eine Ermittlungsphase und das anschließende Kreuzverhör im Gerichtssaal. Zur Recherche verfolgt ihr mit dem Stylus jede noch so kleine Spur, inspiziert den Tatort und befragt in guter alter Multiple-Choice-Tradition Zeugen und Verdächtige. Jedes Beweismittel und jede Information verstaut ihr ordentlich in euren Akten, um beim Schlagabtausch vor Gericht die Lügen der Zeugen zu entlarven. Mit Mikro oder Stylus setzt ihr im Saal die Befragten unter Druck und erhebt Einspruch, um Falschaussagen aufzuspüren. Allerdings solltet ihr für eure Behauptungen stets die richtigen Beweise zur Hand haben.

Im Unterschied zum Vorgänger gibt es jetzt zwar keine Verwarnungen durch den grenzdebilen Richter mehr, dafür solltet ihr auf Phoenix' Psyche in Form einer grünen Leiste am oberen Bildschirmrand

VERWIRRT Erst langsam findet Phoenix zu alter Stärke zurück. BILD: N-ZONE

SELBSTZWEIFEL Maya soll einen Mord begangen haben? BILD: N-ZONE

achten. Jeder falsche Beweis kostet unseren smarten Verteidiger Nerven, also will der Einspruch gut überlegt sein. Aber auch abseits der Gerichtssaales spielt diese Leiste eine wichtige Rolle – beim Knacken der sogenannten Psyche Locks, einem weiteren Novum in *Justice for All*. Fast jeder der charismatischen Charaktere – angefangen bei dem kleinen spirituellen Wunderkind Pearls über den exzentrischen Magier Maximillian Galactica bis hin zum kleinen Püppchen Ini Miney – hat ein dunkles Geheimnis, das oft der Schlüssel zur Wahrheit ist. Nur sind deren Münder leider verschlossen, es sei denn, ihr brecht mit verblüffenden Aussagen und Beweisen deren psychische Widerstandskraft und löst die Barrieren, um dadurch wertvolle Informationen zu bekommen. Aber Vorsicht, macht ihr zu viele Fehler und die Leiste ist leer, klappt Phoenix durch den psychischen Druck zusammen und eure Karriere ist am Ende.

EIN SPIELBARER ANIME

Abseits dieser kleinen Innovationen ist *Justice for All* eine konsequente Fortsetzung des ersten Teils. Liebevolle Charaktere wie der namenlose Richter mit seiner sympathischen Orientierungslosigkeit, euer alter Freund Detektive Gumshoe und schillernde Persönlichkeiten wie Franziska von Karma, die mit ihrer Peitsche glatt in einem Sadomaso-Studio arbeiten könnte, schaffen durch witzige und humorgetränkte Dialoge eine fantastische Atmosphäre. Die Rätsel sind kniffelig, wenn auch nicht immer ganz logisch aufgebaut und die Geschichte fesselt von Anfang an. Für meinen Geschmack spielt sich *Phoenix Wright: Justice for All* allerdings zu gradlinig, sodass alternative Handlungsstränge wünschenswert gewesen wären. Auch innovative Touchscreen-Elemente wie das Fingerabdruckpulver aus dem Vorgänger sucht ihr leider vergeblich. Zwei Kritikpunkte, die Capcom hoffentlich im DS-exklusiven *Phoenix Wright 4* ausbügelt. ■

SASCHA DOWIDAT
ist Wiederholungstäter.

Phoenix Wright: Justice for All ist ein gelungener Nachfolger, der allerdings auf die netten Touchscreen-Gimmicks verzichtet und dessen Linearität etwas Spielspaß kostet. Da sich nicht alle Rätsel logisch erschließen, ist die Suche nach Beweisen zeitweise frustrierend, bis ihr durch Zufall auf die Lösung stoßt und das nächste Ereignis getriggert wird. Für den schon angekündigten DS-exklusiven vierten Teil erwarte ich wieder mehr Innovation. Von diesen kleinen Kritikpunkten abgesehen ist Phoenix Wright nicht zuletzt dank der packenden Erzählung die nahezu perfekte Symbiose aus Simulation und klassischem Adventure.

PHOENIX WRIGHT 2 JUSTICE FOR ALL

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	16. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Phoenix Wright: Ace Attorney

- + Fesselnde Story
- + Tolle Charaktere
- + Schöner Anime-Stil
- − Sehr linear aufgebaut

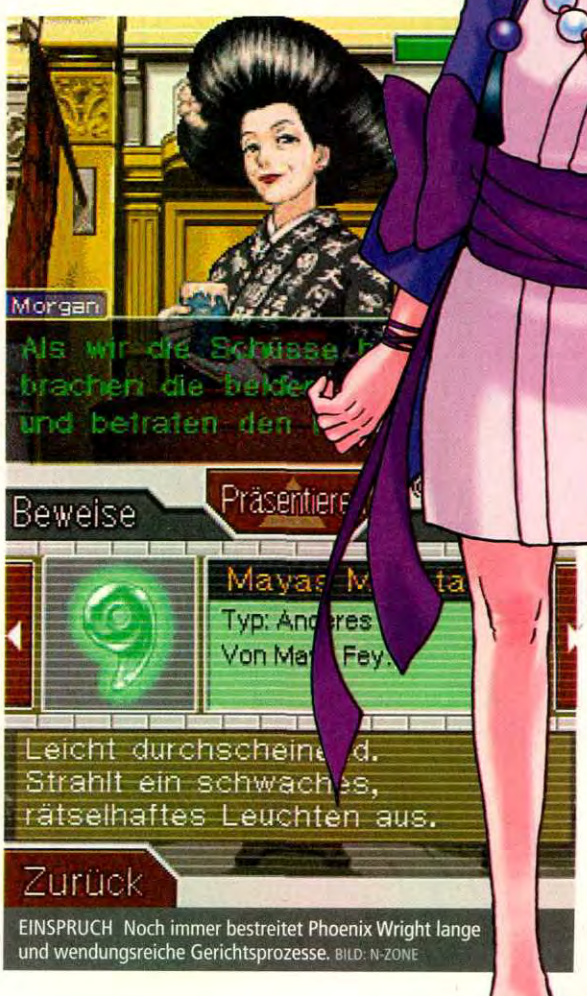
WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 67% SOUND 79%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	84%

Konsequenter Nachfolger des erfolgreichen Juristen-Abenteuers, ohne neue Touchscreen-Features.

BABY BEHAVE! Franziska von Karma sinnt auf Rache für ihren Vater. Dabei sind ihr beinahe alle Mittel recht. BILD: N-ZONE

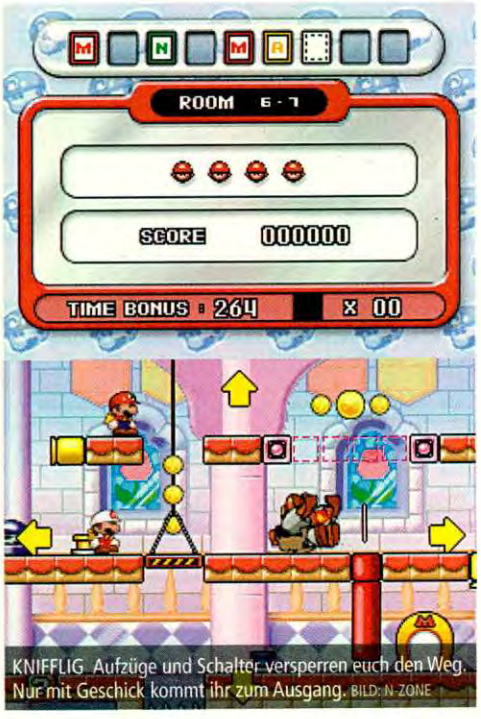
CHARME Der Anime-Stil passt perfekt zum Spiel und konnte schon bei Teil eins überzeugen. BILD: N-ZONE



EINSPRUCH Noch immer bestreitet Phoenix Wright lange und wendungsreiche Gerichtsprozesse. BILD: N-ZONE

EDITOR Im Konstruktionsmodus könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen. BILD: N-ZONE

AFFENSCHAUKEL Haut Donkey Kong eins vor den Latz, um die Welt abzuschließen! BILD: N-ZONE



KNIFFLIG Aufzüge und Schalter versperren euch den Weg. Nur mit Geschick kommt ihr zum Ausgang. BILD: N-ZONE

Fakten

- Basiert auf dem Knobelspiel Donkey Kong (Game Boy, 1994)
- Mit Level-Editor
- Eigene Levels können online und per WLAN getauscht werden
- Drei Speicherplätze
- 8 Welten mit jeweils 10 Levels plus Bosskampf

Mario vs. Donkey Kong 2 March of the Minis

Paulines Exfreund kämpft sich durch sein eigenes Phantasialand!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS
GAST-AUTOR: ALEXANDER SASANOWITSCH

Vergesst Disneyland! Der coolste Vergnügungspark aller Zeiten ist sowieso „Super Mini Mario World" – denn genau dort spielt *Mario vs. Donkey Kong 2*! Doch nicht nur das Setting ist diesmal neu, Nintendo hat auch ein „neues" Entführungsopfer auserkoren: In dem Knobelspaß hastet ihr ausnahmsweise nicht Marios chronisch-potenzieller Freundin Peach hinterher. Stattdessen versucht ihr, Pauline aus den Klauen Donkey Kongs zu retten. Kommt euch der Name bekannt vor? Gut kombiniert, denn genau dieses Mädel hatte der Riesenaffe schon im Arcade-Klassiker *Donkey Kong* im Visier.

BUMMELN IM THEMENPARK

Um Pauline aus der Gefangenschaft des haarigen Typen zu befreien, müsst ihr die Mini-Marios durch die Levels lotsen, drehen, stupsen und ziehen – all dies geschieht allein mit dem Stylus und funktioniert einwandfrei. Zu verdanken ist das den übersichtlichen Gebieten, die trotz zahlreicher Fallen, Gegner und Plattformen recht kompakt wirken. Wer beobachten möchte, was außerhalb des Bildausschnitts abgeht, der benutzt einfach das Steuerkreuz. Praktisch: Linkshänder nehmen dazu die rechten Buttons in die Hand. In der Tradition des Game-Boy-Erstlings ist es das Ziel, die Mini-Marios unbeschadet ins Zieltor zu bugsieren. Auf dem Weg dorthin aktiviert ihr Aufzüge, sammelt Feuerblumen und nehmt vor rotierenden Flammen Reißaus. Habt ihr alle neun Levels einer Welt absolviert, wartet Donkey Kong in seinem Turm auf eure Abreibung. Das Gameplay erinnert insgesamt frappierend an *Lemmings* und ist deutlich rätsellastiger als der erste Teil.

ATTRAKTION ZUM SELBERBAUEN

Wer sich gerne mal an einem Vergnügungspark versuchen will, kann in der Konstruktionszone eigene Levels kreieren. Eure Schöpfungen könnt ihr online oder per WLAN sogar anderen Modulbesitzern zur Verfügung stellen. Abgesehen von der Steuerung hat sich gegenüber dem Game-Boy-Teil nicht viel geändert, dafür bietet *Mario vs. Donkey Kong 2* flotten Spaß für zwischendurch. ■

ALEXANDER SASANOWITSCH
lässt sich gerne aufziehen.

Ganz ehrlich: Ich habe den Vorgänger auf dem Game Boy nie gespielt. Trotzdem war ich vom zweiten Teil positiv überrascht. Die Steuerung der aufziehbaren Marios geht locker von der Hand und das Gameplay ist leicht zu begreifen. Nicht ganz so gut gefällt mir, dass man die meisten Levels schon beim ersten Mal packt.

MARIO VS. DONKEY KONG 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo STC
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	9. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Lemmings

- Intuitive Steuerung
- Hoher Motivationsfaktor
- Manchmal zu leicht
- Technisch nur Game-Boy-Niveau

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 77% SOUND 80%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **82%**

Superspaßig für zwischendurch, doch irgendwann hat man alle Levels gesehen. Ideal für Knobelfreunde!

Pokémon Ranger

Beschützt die Fiore-Region vor den Machenschaften der Power-Rock-Bande!

VIDEO AUF DVD

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Wer will schon Pokémon-Meister werden, wenn er Pokémon-Ranger sein kann? Dabei handelt es sich um die bedeutsamste Organisation in der Fiore-Region. Gemeinsam mit ihren Partner-Pokémon sorgen die Ranger für Recht und Ordnung und trotzen der üblen Power-Rock-Bande. Im Gegensatz zu Pokémon-Trainern setzen sie ihre Taschenmonster jedoch nicht für Kämpfe, sondern zur Problemlösung ein.

WASSER MARSCH

Brennt irgendwo ein Busch, gibt es sicherlich ein Wassermonster in der Nähe, das bereit ist, den Brand zu löschen. Doch ganz freiwillig helfen die kleinen Racker vorerst nicht. Bevor es so weit ist, müssen sie erst einmal eingefangen werden. Anders als bei den üblichen Pokémon-Rollenspielen laufen die wilden Pokémon jedoch sichtbar durch die Gegend – Zufallskämpfe gibt es also nicht. So kann das Pokémon der Wahl zielgerecht geschnappt werden. Sobald sich die Spielfigur dem Monster nähert, erscheint auf dem Touchscreen ein Fang-Bildschirm. Nun kommt das FangKom der Pokémon-Ranger zum Einsatz. Mittels Stylus muss der Kreisel einige Male um das Monster bewegt werden. Nach einer gewissen Anzahl an Runden ist das Pokémon gefangen und schließt sich der Ranger-Gruppe an – so lange, bis es für einen Einsatz gebraucht wird.

Die unterschiedlichen Pokémon-Typen eignen sich für verschiedene Aufgaben, etwa um Hindernisse zu beseitigen oder andere Pokémon einzufangen. Elektro-Pokémon paralysieren Kontrahenten und Wassertypen fabrizieren riesige Blasen, die den Gegner in seinen Bewegungen hemmen. Dann fällt das Umkreisen mit dem FangKom gleich viel leichter.

So schlägt sich der Spieler durch eine hübsch gestaltete Welt und meistert eine Herausforderung nach der anderen. Gesteuert wird dabei wahlweise nur über den Touchscreen oder unter Zuhilfenahme des Steuerkreuzes. Das Abenteuer ist zwar relativ schnell vorbei, doch es ist anzunehmen, dass die deutsche Version ähnlich wie die US-Fassung durch Passwörter um Zusatzmissionen erweitert werden kann. Die Mischung aus Action-Adventure und Geschicklichkeit kann durchweg unterhalten und verkürzt gekonnt die Zeit, bis *Pokémon Pearl* und *Diamond* endlich erscheinen. ■

BILD: NINTENDO

HERKULES Das starke Makuhita hilft, schwere Kisten zu entfernen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Neue Region, Personen und Bösewichter
- Action-Adventure mit Geschicklichkeitseinlagen
- In der US-Version gibt es freischaltbare Zusatzmissionen
- Touchscreen wird sinnvoll genutzt

GENIE Professor Hastings hat das FangKom erfunden. BILD: N-ZONE

RANGER-STATION Im Obergeschoss wimmelt es von Pokémon. BILD: N-ZONE

ELEKTRISIEREND Das Partner-Pokémon erleichtert eure Fang-Missionen. BILD: N-ZONE

HANNS PETER GLOCK
freut sich jetzt auf Diamond und Pearl.

Die Stylus-Steuerung gefiel mir nach einiger Zeit recht gut. Es macht Spaß, mit vier Pokémon herumzuziehen und Aufgaben zu lösen. Schade ist nur, dass sich die kleinen Racker nach einmaligem Einsatz immer vom Acker machen. Der gut gemachte 2D-Look von *Pokémon Ranger* ist mir lieber als unschöne 3D-Optik.

POKÉMON RANGER

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Lunar Knights

- Überzeugender Genre-Mix
- Die Pokémon laufen sichtbar durch die Welten
- Der Cartoon-Look ist liebevoll gestaltet
- Etwas zu schnell vorbei

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
85%	73%	84%

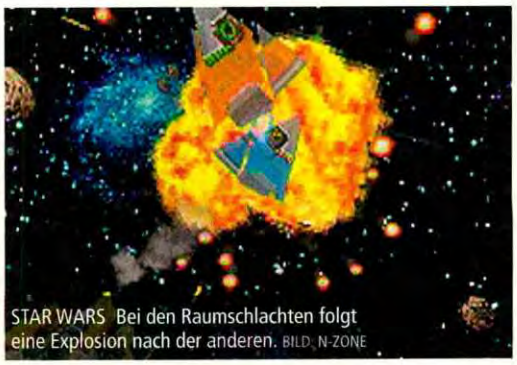
MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: **84%**

Pokémon einmal anders. Es muss eben nicht immer nur gekämpft werden. Für Fans ein Muss!

» Der Rollenspiel-Aspekt des Titels wird durch optionale Nebenquests verstärkt. «

SCHATTENKRIEGER Aarons Schwert ist vor allem bei Nacht eine gute Wahl. BILD: N-ZONE


STAR WARS Bei den Raumschlachten folgt eine Explosion nach der anderen. BILD: N-ZONE

VERSTÄRKUNG Mit den Terrennials im Schlepptau steigt die Kraft der Helden enorm. BILD: N-ZONE

Fakten

- Inoffizieller Nachfolger der *Boktai*-Trilogie
- Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen
- Kleiner Ausflug ins Weltall-Shooter-Genre
- Lock-On-System in den Kämpfen
- Multiplayer-Modus nicht wirklich spannend

VIDEO AUF DVD

Lunar Knights

Vampire aufgepasst! Mit diesem Duo ist nicht zu spaßen.

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Wir erinnern uns an *Boktai* für den Game Boy: Konami wagte sich auf neues Terrain. Ein modulinterner Solar-Sensor nahm die reale Sonnenstrahlung war und übertrug sie ins virtuelle Abenteuer. Was in der Theorie toll klang, war dem Spaß in der Praxis weniger dienlich. Ohne Sonne funktionierte die Waffe des Helden nicht und das Game war beinahe unspielbar. Dieses Manko gibt es in *Lunar Knights* – der inoffiziellen Fortsetzung der *Boktai*-Trilogie – nicht mehr.

GELUNGENE VAMPIRHATZ

Der Wegfall des Solar-Sensors und neue Aspekte sorgen für Unterhaltung. So etwa die Kämpfe, die das Heldenteam aus einer isometrischen Perspektive bestreitet. Mit der R-Taste werden Gegner anvisiert. Das Lock-On-System stellt sicher, dass keine Schläge danebengehen und der Spieler sich auf das Ausweichen und Blocken konzentrieren kann. Auf Knopfdruck verhindert ein großes Schild gegnerische Treffer. Mit der L-Taste lässt sich bequem zwischen verschiedenen Waffen und den sogenannten Terrennials wechseln. Diese Elementargeister spenden ihre Kraft nicht nur den mitgeführten Waffen, sondern verschmelzen manchmal mit den Hauptfiguren. In diesem Super-Modus ermöglichen sie gewaltige Angriffe, die über Knopfdruck und den Touchscreen ausgeführt werden. Kleine Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Heilgegenstände oder Objekte, die später zum Aufbessern der eigenen Waffen benutzt werden können. Außerdem gibt es für erledigte Monster Erfahrungspunkte und die Charakterwerte der beiden Helden steigen. Der Rollenspiel-Aspekt des Titels wird durch optionale Nebenquests verstärkt. Dabei gilt es zum Beispiel, in bereits erledigten Verliesen nach Heilkräutern zu suchen. Nach den Bosskämpfen folgen Action-Passagen im Weltall: Kontrolliert wird das Raumschiff über den Touchscreen. Steuerung und Präsentation dieser Missionen sind auf ähnlich hohem Niveau wie die lässigen Anime-Videos, welche die Handlung weiterspinnen. Hätten die Entwickler die Menüs und die Verliese ähnlich liebevoll gestaltet, hätte einem Hit nichts im Wege gestanden. ■

HANNS PETER GLOCK
kann die Vampirjagd nicht lassen!

Nach *Castlevania* fesselte mich nun *Lunar Knights* lange an meinen DS. Obwohl die Umgebungsgrafik bei weitem nicht alles aus dem DS herausholt, konnten mich die Videos und die Weltraum-Passagen überzeugen. Die Steuerung geht dabei wunderbar von der Hand und zusätzliche Power-ups verhindern Frustmomente. Konami beweist gleich zweimal in Folge ein glückliches Händchen beim Vampir-Genre.

LUNAR KNIGHTS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Mitte März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Castlevania: Portrait of Ruin

- + Stimmungsvolle Anime-Sequenzen
- + Gut in Szene gesetzte Weltraum-Schlachten
- + Einfaches, aber effizientes Kampfsystem
- − Grafische Präsentation teilweise eintönig

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 80% SOUND 78%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **84%**

Tolle Vampir-Action! Die Grafik könnte jedoch hübscher sein und der Multiplayer ist nur Beiwerk.

Contact

VIDEO AUF DVD

Daran werden sich die Geister scheiden.

Die Idee hinter *Contact* ist genial: Zwei Welten prallen aufeinander, als dem Jungen Terry ein außerirdischer Professor begegnet. Während der Forscher im 8-Bit-Stil gehalten ist, scheint Terrys Welt wie von Hand gemalt. Der Spieler darf zwischen beiden Bildschirmen vermitteln. Man bekommt seine Aufgaben vom Professor und steuert Terry, um sie zu erfüllen. Die Story und die Präsentation sind dabei das Frischeste und Liebenswerteste, was sich seit langem auf dem DS abspielte, doch manche Patzer trüben den Spielspaß. Die Handlung ist sehr linear und die Kämpfe sind simpel und frusten dennoch oft. **(sst)**

KONTRAST Zwischen den Screens liegen wahrlich Welten. BILD: N-ZONE

TEST
CONTACT

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Grasshopper Manufacture
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	2. Februar 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	Final Fantasy III

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 78% SOUND 64%

MULTIPLAYER **52%** SINGLEPLAYER **74%**

Eine Offenbarung für RPG-Fans: seltsam, liebenswert und leider nicht fehlerfrei.

Barbie in: Die 12 Tanzenden Prinzessinnen

Die populäre Puppe langweilt auf DS.

Wie süß! Barbie muss als Prinzessin ihre elf Schwestern aus den Händen einer bösen Cousine retten – passend zum Animationsfilm, den es auf DVD zu kaufen gibt. Dazu hüpft sie eifrig durch mäßig spannende und schlicht gestaltete Levels. Allerlei Gegner gibt es auch zu beseitigen, wozu sich das Püppchen verschiedener Kostüme bedient. Im leichten Schwierigkeitsgrad gibt es nicht einmal Schaden durch Gegner, wodurch das ohnehin mäßige Gameplay in Richtung Langeweile kippt. Denn so richtig Spaß kommt bei den ständig gleichen Hüpfpartien und der drögen Dudelmusik nicht auf. Wer eine Prinzessin durch ein Jump & Run begleiten will, ist beim tollen *Super Princess Peach* weitaus besser aufgehoben. Barbie-Fans greifen lieber zur echten Puppe und bedienen sich ihrer Fantasie – das unterhält weitaus besser. **(sst)**

ÖDE Die Hüpfpassagen voller Gegner langweilen schnell. BILD: N-ZONE

TEST
BARBIE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	WayForward
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	29. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	Super Princess Peach

WERTUNG STEUERUNG 55% GRAFIK 47% SOUND 40%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **37%**

Nur für Barbie-Fanatiker eine Überlegung wert, es gibt so viele bessere Genrevertreter!

Xiaolin Showdown

Prügelnde Mönche im Comic-Look

In Anlehung an die US-TV-Serie geben sich deren Charaktere auch auf dem DS ein Stelldichein. Um die heiligen „Shen Gong Wu" zu beschützen, müssen die vier Xaolin-Schüler Omi, Kimiko, Clay und Raimundo zeigen, was sie gelernt haben. In der isometrischen Ansicht prügeln sich die 3D-Figuren durch hübsche, handgemalte Areale und bedienen sich allerlei Spezialattacken. Die Präsentation des Ganzen wird der Serie gerecht und glänzt mit stimmungsvollen Videos und humorigen Dialogen. Leider ist der Spielverlauf ein wenig zäh und besonders bei vielen Gegnern oft wieder frustrierend schwer. **(sst)**

TORNADO Gesammeltes Chi dient für Spezialangriffe. BILD: N-ZONE

TEST
XIAOLIN SHOWDOWN

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Razorback
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	Viewtiful Joe

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 76% SOUND 71%

MULTIPLAYER **59%** SINGLEPLAYER **68%**

Für Fans ist die nette Keilerei sicher spannend, besonders dank der tollen Präsentation

Cartoon Network Racing

Hier hat sogar Johnny Bravo mal eine Chance!

Wer kennt sie nicht, die abgefahrenen Trickfilmserien von Cartoon Network? Die Protagonisten aus *Cow & Chicken*, *Johnny Bravo*, *Dexters Labor* und anderen Serien messen sich im Rahmen eines klassischen Funracers. Strecken, Wagen und Spezialfähigkeiten sind allesamt von den TV-Vorlagen inspiriert, bieten aber keine großen Überraschungen. Die vielen netten Anlehnungen, Soundschnipsel und Minispiele sind nett gemacht, werden jedoch durch die üble Fahrphysik des Racers getrübt. So richtig gut fühlen sich die Rennen nämlich nicht an und das Ergebnis hängt mehr von Glück als vom spielerischen Können ab. Der Grafik mangelt es zudem an Details – das entschuldigt das Cartoon-Setting nicht. Sie läuft aber recht flüssig. Toll hingegen sind die freischaltbaren Cartoon-Folgen in voller Länge. Wenn nur das eigentliche Spiel genauso lustig wäre! **(sst)**

WINDSCHATTEN Hinter den Gegnern fahrt ihr schneller! BILD: N-ZONE

TEST
CARTOON NETWORK ...

Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Flashpoint AG
Entwickler:	The Game Factory
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	12. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.flashpoint.de
Alternativen:	Mario Kart DS

WERTUNG STEUERUNG 52% GRAFIK 75% SOUND 64%

MULTIPLAYER **63%** SINGLEPLAYER **61%**

Schade, dass die tolle Lizenz durch miese Fahrphysik und öde Grafik ruiniert wurde.

ZEIT ZUM ZAUBERN Weißmagierin Lenna frischt die Truppe mit einem Vita-Spruch auf. BILD: N-ZONE

FREIE AUSWAHL Im Optionsmenü wechselt ihr zwischen den diversen Berufstypen. BILD: N-ZONE

EFFEKTE ANNO 1992 Über die labyrinthartigen Schiffwracks zieht ein hübscher 2D-Nebel. BILD: N-ZONE

SPRECHSTUNDE Dank der guten Übersetzung bleibt die Qualität des Originals erhalten. BILD: N-ZONE

Fakten

- Zweiter Teil der *FF*-Retro-Trilogie für GBA
- Enthält frischen Bonus-Dungeon
- Mit Bestiarium und Musikplayer
- Variantenreiches Fähigkeitensystem

Final Fantasy V Advance

Reise in die Vergangenheit – Teil 2

AUTOR: FLORIAN BRICH

Vor langer Zeit – als Square Enix noch Squaresoft hieß und das SNES die aktuellste Konsole war – hatte die Abenteurerschar um Bartz, Lenna, Galuf und Faris ihren ersten Auftritt. Die Hintergrundgeschichte von *Final Fantasy V* ist auch heute noch aktuell. Nachdem der Windkristall aus unerfindlichen Gründen geplatzt ist, bleibt in der Fantasywelt die Luft stehen. Auch die anderen Kristalle für Feuer und Wasser scheinen in Gefahr – es droht eine Naturkatastrophe.
Wie für die *Final Fantasy*-Rollenspiele typisch, finden die Figuren der Party aus unterschiedlichen Gründen zusammen und tragen alle kleine Geheimnisse mit sich herum, die mit zunehmendem Spielverlauf aufgedeckt werden.

KLASSIK UND MODERNE

Von der ersten Spielminute an folgt *Final Fantasy V Advance* dem erprobten Rollenspiel-Gameplay der Vorgänger. Auf der Weltkarte wird gelaufen, geritten und zur See gefahren. In Städten und Schlössern holt ihr Informationen ein und kauft Waffen, Rüstungen oder Zaubersprüche. Durch häufige Zufallskämpfe in Dungeons oder auf der Oberwelt sammelt ihr Erfahrungspunkte zum Aufleveln, bevor ihr am Ende eines Schiffsfriedhofes, einer Bibliothek oder eine Ruinenstadt das jeweilige Bossmonster aufmischt. Die aus der Seitenansicht gezeigten Gefechte laufen nach dem bewährten Aktionsbalkensystem und jede Figur gewinnt mit dem Reisefortschritt weitere Kampfmöglichkeiten hinzu. Die eigentliche Neuerung, die *FF V* seinerzeit brachte, war das Berufs- und das damit einhergehende Fähigkeitensystem. An bestimmten Orten erwerben eure Charaktere nämlich die Möglichkeit, verschiedene Berufe anzunehmen. Und gleich, ob ihr als Samurai, Dieb, Waldläufer oder Schwarzmagier weitermachen wollt, erhaltet ihr für jede Profession ein eigenes Kostüm und könnt dann nützliche Fertigkeiten erwerben. Da ihr euren Beruf beliebig oft wechseln dürft, ergibt sich eine immense Kombinationsfülle, die bei den Endgegnerkämpfen und beim Aufspüren versteckter Objekte äußerst hilfreich ist und die altbackene Grafik schnell vergessen lässt. ■

FLORIAN BRICH
ist Berserker, Samurai, Chemiker …

Final Fantasy V Advance erfreut nach dem gewohnten Muster. Einmal angefangen, bleibt das Modul so lange im Schacht, bis der letzte Fiesling aus dem Weg geräumt ist. Die herzerfrischende Story, dramatische Kämpfe und das ausgefeilte Berufssystem lassen die überkommene Grafik und die einfachen Zufallskämpfe, die man mit verbundenen Augen „durchdrücken" kann, rasch vergessen. *FF V Advance* ist einfach ein großes RPG-Erlebnis.

FINAL FANTASY V ADVANCE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Golden Sun, FF IV Advance

- Großer Spielumfang
- Variables Berufs- und Fähigkeitensystem
- Gelungene Eindeutschung
- Grafik aus dem letzten Jahrtausend

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 66% SOUND 73%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 85%

Für Rollenspieler, die ohne Zaubereffekte in Bombast-3D können, ein fesselnder Spaßbringer.

Bratz: Forever Diamondz

Es sind die äußeren Werte, die zählen!

Die Zuckerpüppchen Bratz verkörpern all das, was den Eltern von Mädchen im Grundschulalter die Haare zu Berge stehen lässt: sexy Klamotten, aufreizendes Make-up und das Streben nach der einzig wahren Karriere im Show-Biz. In ihrem zweiten Game-Boy-Spiel müssen die „verzogenen Gören" mehrere primitive Minispiele aus dem Standardrepertoire für schnell produzierte Lizenzspiele bewältigen, um die Stars in einem Gesangswettbewerb zu werden. Für Abwechslung sorgt die Möglichkeit, die Girlies regelmäßig mit neuen, immer knapperen Klamotten auszustaffieren. Spielerisch und pädagogisch ist *Bratz: Forever Diamondz* damit gleichermaßen gehaltlos – wer ein Spiel für die kleine Schwester braucht, greift besser zu Alternativen wie *Super Princess Peach*. Aber bitte nicht im Spieleregal vergreifen und *Barbie – Die Zwölf Tanzenden Prinzessinnen* in den Wagen legen! Es scheint so, als würden die Hersteller denken, als hätten Mädchen keinen spielerischen Anspruch. **(mp)**

TEST
BRATZ: FOREVER ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Barking Lizards
Entwickler:	THQ
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	26. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Mit Barbies spielen

WERTUNG STEUERUNG 62% GRAFIK 40% SOUND 40%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **49%**

Finger weg! Es gibt viele gute Titel für diese Zielgruppe. Bratz gehört definitiv nicht dazu.

Fakten

- Basiert auf den umstrittenen Bratz-Puppen
- 12 Minispiele vom Eislaufen bis zum Schmucksortieren
- Mit gesammeltem Geld können neue Klamotten freigeschaltet werden
- Alle Minispiele einzeln oder im Story-Modus anwählbar

KÄLTERESISTENT Auch im eiskalten Skigebiet ist Minirock Pflicht! BILD: N-ZONE

SPANNEND In diesem Minispiel wählt man ein Design für den LKW aus. BILD: N-ZONE

DIES IST EINE KONTAKT-ANZEIGE

Ein völlig neues RPG Erlebnis

Interaktion mit dem Professor durch Dual Screen Technologie

WWW.CONTACT-GAME.DE

Rising Star Games

Rising Star Games Limited 960 Capability Green Luton LU1 3PE

© Marvelous Interactive Inc., grasshopper manufacture Inc. and Rising Star Games Ltd.
NINTENDO AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Im Vertrieb von: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Schon wieder ein Card-Reader?

Wer kennt ihn nicht – den GBA-Kartenleser, der die Barcodes diverser Pokémon-Karten einlesen konnte und so manches Minispiel erlaubte? Obwohl es eine gute Idee mit jeder Menge Potenzial war, wurde sie nie wirklich durchgesetzt und von den Drittherstellern praktisch ignoriert. Könnte dieses Gerät aber eine Wiedergeburt auf dem DS erleben? Vielleicht, aber diesmal ist es nicht Nintendo, sondern die Drittthersteller, die die Idee verwirklichen wollen. Allen voran kam Sega und verkaufte in Japan über eine Million der DS-Kartenlese-Version des populären Automatenspiels *Love & Berry*. Jetzt hat Konami einen neuen Kartenleser namens „Magic Reader" angekündigt, der an den DS gesteckt wird und die Codes von Konami-Sammelkarten lesen kann. Da sowohl Sammelkarten als auch der DS hier die beliebtesten Spielzeuge sind, verwundert es wenig, dass ein Kartenleser, der beides miteinander verbindet, ein Hit wird. Die einzige Frage ist, ob andere Hersteller diese Kartenleser für ihre eigenen Produkte nutzen oder ob man für jedes Spiel eigene Hardware kaufen muss. Es sieht aber so aus, als ob der Kartenleser nun eine bessere Chance hat als auf dem GBA.

NEWS-TICKER

KOEI KOCHT GLAMOURÖS Der Publisher Koei will eine spezielle Version von *Talk! DS Cooking Navi* veröffentlichen. Anstatt leckerer Anfängergerichte aus aller Welt wird es in dieser Ausgabe die hochklassigen Speisen des berühmten Luxushotels Teikoku zum Nachkochen geben.

DER JOKER WIRD MILLIONENSELLER Nur einen guten Monat nach dem Release brauchte das neue *Dragon Quest Monsters: Joker* von Square Enix, um es zum Millionenseller zu bringen. Die Liebe zur *Dragon Quest*-Serie ist also ungebrochen und der neunte Teil der Serie dürfte ebenfalls ein Hit werden.

TOKYO GAME SHOW WIRD GRÖSSER Die Tokioter Spielemesse wird zu ihrem 17. Geburtstag ein klein wenig größer. Es wurde ein eigener Business-Tag eingeführt, der die Messe auf vier Tage verlängert. Sie findet dieses Jahr vom 20. bis 23. September statt.

No More Heroes

Die Killer-7-Macher bleiben sich auch auf der Wii treu.

• **ACTION** | **Hersteller:** SPIKE , **Termin:** Sommer 2007 (Japan), **Web:** www.spike.co.jp

SCHÜTTEL MICH! Rechts seht ihr die Energieanzeige des Schwerts. BILD: SPIKE

COOLE SAU Das Ego des Helden kennt scheinbar keine Grenzen. BILD: SPIKE

Der neueste Titel der *Killer 7*-Macher ist erneut ein bizarres Abenteuer mit Travis Touchdown in der Hauptrolle, einem japanischen Otaku (Spiele- und Mangafreak), der online ein Strahlenschwert ersteigert. Als Nummer elf in der weltweiten Rangliste von Killern will er nun die Nummer eins werden. Wie gut, dass ihm die mysteriöse Französin Sylvia Christel steckt, dass sich die gesamte Konkurrenz an der US-Westküste aufhält. Im Spiel darf man Mordaufträge annehmen oder auch frei mit seinem Motorrad durch die Stadt cruisen und sich mit Nebenaufträgen Geld für neues Equipment verdienen.

Der Großteil der Action besteht aus Schwertkämpfen, die jedoch nicht 1:1 mittels der Wii-Fernbedienung gesteuert werden. Stattdessen ändert man mittels Gesten die Körperhaltung und Höhe der Waffe. Durch kräftiges Schütteln des Controllers lädt man die Energie des Strahlenschwerts auf, was immer wieder für Momente sorgt, in denen man für kurze Zeit wehrlos nach Deckung sucht. **(wh/sst)**

It's a Wonderful World

Hier dürft ihr gleich zwei Spiefiguren steuern – gleichzeitig!

• **ROLLENSPIEL** | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** 2007 (Japan), **Web:** www.square-enix.com

Eines Tages, bei einem Spaziergang durch den Stadteil Shibuya in Tokio, entdeckt man plötzlich Unglaubliches: Man hat die Kraft der Telepathie und kann auf einmal die Gedanken aller Menschen lesen. Dazu kommt, dass eine mysteriöse Mail fordert, binnen sieben Tagen eine Aufgabe zu erfüllen, sonst würde man sterben. Unfähig, Shibuya zu verlassen, hat man keine andere Wahl, als die Monster zu bekämpfen, die durch die Straßen streifen. Das Actionrollenspiel bietet dem Spieler einige übermenschliche Kräfte wie Telepathie; diese wird genutzt, um Informationen zu erlangen und Rätsel zu lösen. Per Telekinese kann man die Monster direkt angreifen. Das Spiel basiert auf dem Zusammenschluss mit einem Partner, weswegen man zwei Spieler gleichzeitig steuern muss. Auf dem Touchscreen schleudert man Feuerbälle, indem man sie per Stylus losschnippt, oder erzeugt Blitze durch kurzes Tippen. Die Action ist schnell und lebhaft, da man auch den Partner steuern muss, der auf dem oberen Bildschirm gezeigt wird. Das geschieht mittels Steuerkreuz und den Tasten des DS. Obwohl es anfangs ungewohnt wirkt, beide Charaktere gleichzeitig zu steuern, ist dieser Kniff der große Reiz des Titels. **(wh/sst)**

GETÜMMEL Die große Herausforderung ist die Koordination des Geschehens. BILD: SQUARE ENIX

ALTBACKEN Die Grafik erinnert an ein besseres GBA-Spiel. BILD: SQUARE ENIX

Touchmaster

Keine Langeweile: 23 Denkspiele auf einen Streich

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Midway Games, **Termin:** Sommer 2007 (USA), **Web:** www.midway.com

Midway springt auf den Knobelzug auf. Beim Gamer's Day Ende Januar zeigte der Publisher die Umsetzung der in den USA populären Touchmaster-Kneipen- und Spielhallenautomaten. Die für den Sommer dieses Jahres angekündigte DS-Version enthält 23 Spiele, darunter *Poker*, *Solitaire* und ein Quiz mit rund 20.000 Fragen. Ebenfalls dabei: Geschicklichkeitsspiele und Denkspiele wie der *Reversi*-Klon *Artifact*. Alle 23 Spiele merken sich eure Punktrekorde online, sodass ihr sie mit anderen Spielern weltweit vergleichen könnt. Ein Turniermodus mit separater Bestenliste ist ebenfalls in Arbeit. **(ra)**

NOMEN EST OMEN: Ihr bedient sämtliche Touchmaster-Titel ausschließlich mit dem Touchscreen. BILD: MIDWAY

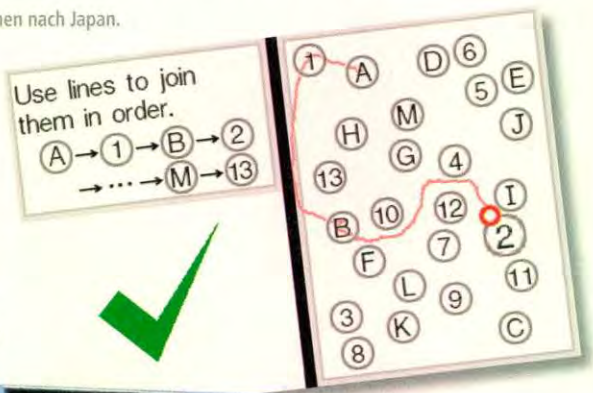
PUZZLE MICH: Das Tetris-artige Mahki steckt ebenfalls mit in der Touchmaster-Sammlung. BILD: MIDWAY

Nintendo gewinnt!

Wii Sports, Zelda und Gehirn-Jogging preisgekrönt

Fünf Interactive Achievement Awards gehen nach Japan.

Anfang Februar wurden in Las Vegas im Rahmen der DICE-Entwicklerkonferenz die zehnten Annual Interactive Achievement Awards verliehen. Neben einem bei uns indizierten Xbox-360-Shooter, der acht Preise abräumte – darunter Spiel, Konsolenspiel und Action-Adventure des Jahres –, sicherte sich Nintendo fünf der begehrten Awards. *Wii Sports* erhielt die Auszeichnungen für außerordentliche Innovation, außerordentliches Spieldesign und außerordentliche Spieltechnik. *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* wurde Handheld-Spiel des Jahres und *The Legend of Zelda: Twilight Princess* punktete in der Kategorie außerordentliche Story- und Charakterentwicklung. Wir gratulieren ganz herzlich! **(ra)**



GEWINNERTRIO Wii Sports, Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging und The Legend of Zelda: Twilight Princess. BILDER: N-ZONE

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Chronisch ausverkauft

Preisfrage: Welche Konsole ist seit ihrem Verkaufsstart im letzten November in weiten Teilen der USA noch immer ausverkauft? Einfache Antwort: Nintendos Wii. Gleiches behauptete Sonys US-Chef Jack Tretton in einem Interview zwar auch von der PlayStation 3 – doch sein Angebot, jedem 1.200 Dollar zu geben, der ihm eine PlayStation 3 im Laden zeigen könnte, erntete Gelächter und Spott in allen Medien. Selbst die Zeichner des Spiele-Comics *Penny Arcade* (www.penny-arcade.com) machten den Ausspruch zu einem Thema in einem ihrer Cartoons, denn eines ist die PlayStation 3 derzeit ganz sicher nicht: schwer zu bekommen.
Ich trauere derweil noch immer der Wii-Konsole hinterher, die ich letztes Jahr an die Kollegen in Deutschland schicken musste, und wollte mich wenigstens mit einem DS Lite trösten. Doch oh weh – der ist seit Dezember nicht zu bekommen und dabei jetzt schon seit acht Monaten auf dem Markt. In meinem Spielestammladen kamen im Januar gerade mal eine Handvoll pinkfarbener Geräte an, die noch am gleichen Tag weg waren. Wäre aber sowieso nicht meine Farbe gewesen.

NEWS-TICKER

WII BALD DIE NUMMER EINS? Bei der DICE-Entwicklerkonferenz in Las Vegas diktierte Nintendos US-Chef Reggie Fils-Aime einem Reporter der Tageszeitung *San José Mercury News* eine kühne Meinung: Fils-Aime glaubt, dass die Wii-Verkäufe in den USA die der Xbox 360 einholen und überrunden werden. Unklar ist nur, wann genau es dazu kommen würde, doch Fils-Aime hält 2008 für nicht komplett unmöglich.

WII WILL ROCK YOU! Große Freude bei allen Fans der zünftigen Rockmusik: Activisions Chef Mike Griffith kündigte Anfang Februar an, dass im Finanzjahr 2008 das großartige *Guitar Hero* sowohl für Wii als auch für DS erscheinen soll. Weitere Infos gab's noch nicht – also hoffen wir, dass er die erste Hälfte des Finanzjahres meint, das am 1. April 2007 beginnt. Wir sind jedenfalls gespannt, ob es einen Gitarren-Controller wie für die PS2- und Xbox-360-Versionen des Spiels geben wird.

Wii Component Cable

Mad Catz besteigt den Kabel-Thron

BILD: MAD CATZ

Mad Catz liefert mit seinem Wii Component Cable eine günstige Alternative zum Nintendo-Original. Bild und Ton werden makellos wiedergegeben – die Qualität beider Kabel befindet sich auf demselben Niveau, Mad Catz bietet mit ca. 3 Metern jedoch die längere Strippe. Darüber hinaus sind sowohl Verarbeitung als auch Design gut gelungen. Lediglich die beiden Audio-Partitionen werden Hardware-Unkundige nicht sofort als solche entlarven, da sie nicht separat gekennzeichnet sind. Dieser Makel ist aufgrund des vergleichsweise geringen Preises jedoch zu verschmerzen. ■

TEST
WII COMPONENT CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Mad Catz
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Länger als das Original
- Hübsches, zur Wii passendes Design
- Hervorragende Bildqualität
- Audio-Kabel nicht speziell gekennzeichnet

WERTUNG ★★★★½

Die momentan beste und günstigste Alternative zum originalen Komponenten-Kabel ohne qualitativen Rückschritt

Nintendo MP3-Player

Nintendo sorgt für die Musik!

BILD: NINTENDO

Wer sich nach einer Runde Zocken mit einer von Nintendos tragbaren Spielkonsolen mit Musik entspannen wollte, musste bisher immer einen zusätzlichen MP3-Player mitführen. Jetzt geht das einfacher, denn Nintendo hat die Wünsche nach einem MP3-Player für den Nintendo DS und den Game Boy Advance erhört. Wirklich sinnvoll ist das Gerät aber eigentlich nur in Kombination mit dem Game Boy Micro. Aus dem DS Lite ragt das Modul sehr weit heraus, während es bei dem Game Boy Micro nur etwas vorspringt. Schade, dass es für den DS Lite keine eigene Version des Players gibt – denn wer führt heute noch regelmäßig einen Game Boy Micro mit sich? Als weiterer Kritikpunkt gesellt sich hinzu, dass das Modul über keinen internen Speicher verfügt. Musik muss vorher mittels PC auf eine SD-Karte geladen werden. Leider liegt dem Gerät keine Karte bei. Dafür ist das Menü gut gelungen: Es präsentiert sich wahlweise neutral oder im Mario-Stil. Schade, dass hier keine Playlisten erstellt werden können. Positiv hervorzuheben ist jedoch, dass auch im stromsparenden Stand-by-Modus Musik gehört werden kann – vorausgesetzt, die Kopfhörer stecken im modulinternen Anschluss. Einen richtigen MP3-Player kann das Teil jedoch nicht ersetzen. ■

TEST
NINTENDO MP3-PLAYER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01803-18 18 00
Web:	www.nintendo.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Ansprechendes Menüdesign
- Keine Kopfhörer dabei
- Zu groß für den DS-Lite
- SD-Karte zwingend nötig

WERTUNG ★★☆☆☆

Dieser MP3-Player ist für die gebotene Leistung zu teuer. Für 30 Euro plus dem Preis einer SD-Karte gibt es bessere Stand-alone-Geräte.

AUGENWEIDE Mit dem Game Boy Micro macht sich der Player am besten. BILD: NINTENDO

DAS BESTE ZUBEHÖR

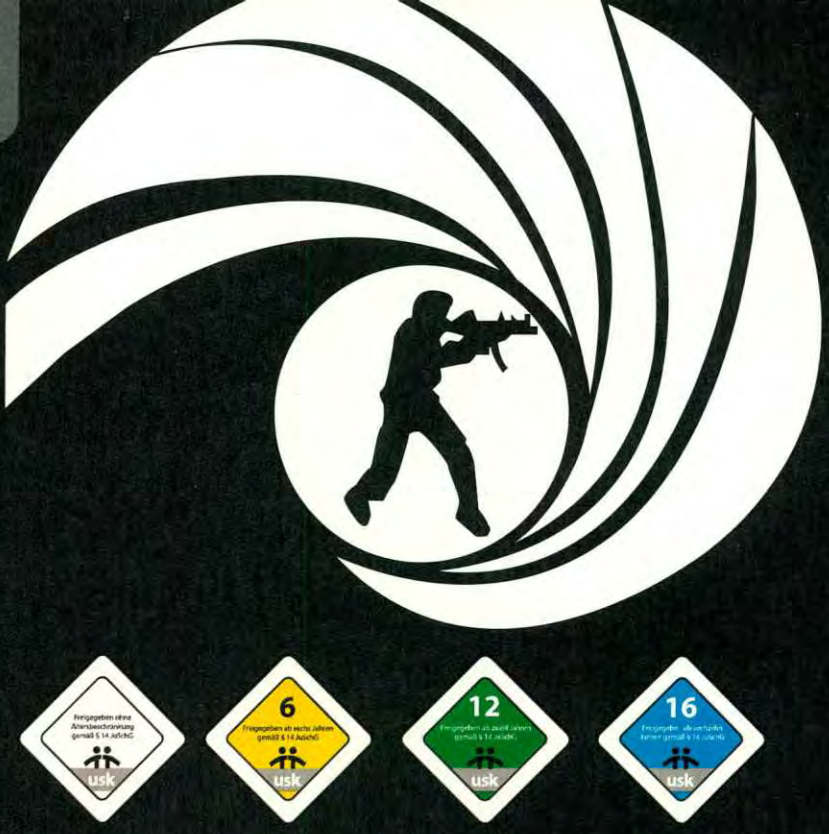
Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Madcatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA-SP-Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

» Ich empfinde Wut und Unverständnis, wenn ich sehe, wie unserem Hobby plötzlich begegnet wird. «

ERIC



Unsere Leser kontern das umstrittene „Killerspiel-Verbot" und enthüllen außerdem zwei weitere kleine Nintendo-Geheimnisse!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Was sollen all die lieblosen Wii-Portierungen?
CARSTEN TÖPFER

Herzlichen Glückwunsch zum 10. Geburtstag!
THOMAS JONAS

Die Wii ist eine Traumkonsole.
TIMO CORDES

Genial, dass es die erste N-ZONE im DIN-A5-Format geben wird!
DANIEL KÜHNEL

Ich vermisse Infos zu *Der Pate* für Wii – auch wenn es hier nicht erscheint!
PATRICK

Hoffentlich kommt bald *Wii Sports 2*. Kein Spiel ist intuitiver!
ROBERT KOCH

ICH BIN KEIN KILLER!

Hallo N-ZONE-Redaktion,
Angesichts der jüngsten „Killerspiel"-Debatte muss ich einfach mal meine Meinung sagen. Für mich wirkt diese ganze Sache einfach nur hilflos. Da wird ein Wort („Killerspiel") erfunden – eines, das erschreckt, ängstigt, das eigentlich schon Beweis ist, dass Spiele Mörder erzeugen. Dann werden Forderungen gestellt, die unser Land in Sachen Zensur und Verbote wieder in die 50er zurückwerfen. Vorangetrieben wird das alles von geltungssüchtigen, hysterischen Politikern, die es nicht für nötig erachten, sich zu informieren. „Ich habe mir genügend zeigen lassen!", heißt es dann.
Ich empfinde eine Mischung aus Wut und Unverständnis, wenn ich sehe, wie unserem Hobby plötzlich begegnet wird und wie oberflächlich es von Politik und Presse behandelt wird. Es scheint, als hätte man uns Spieler eigentlich nie gewollt und jetzt, wo man uns wahrnimmt, sind wir eine potenzielle Bedrohung. „Killerspiele"! Lasst euch dieses Wort mal auf der Zunge zergehen. Spiele, die Menschen zu Killern machen! Was kommt demnächst? „Killermusik", „Killercomics" oder gar „Killerbücher"? Letztere könnte man in einer schönen Aktion öffentlich verbrennen – aber ach, das hatten wir ja schon mal.

Klar, die Spielelandschaft ist enorm gewachsen und bietet eine Vielfalt, die auch ins Extreme geht, aber zum einen haben wir bereits einen soliden Jugendschutz und außerdem kann man „böse" Spiele nicht verhindern. Wer wirklich will, bekommt sie auch – egal, welche Strafen drohen und wie hart die Verbote sind. Jeder, der etwas anderes glaubt, ist geradezu bemitleidenswert naiv. Wieso steckt man also all diese Energie nicht in eine solide Aufklärung? Sodass Eltern nicht mehr „Das Ding" zu den Videospielkonsolen ihrer Kinder sagen, sondern wirklich wissen, was der Kleine zockt, sich damit auseinandersetzen und bewusst entscheiden, was gut für den Nachwuchs ist. Die Wii hilft sicher, auch die ältere Generation für Videospiele zu sensibilisieren, aber da muss noch so viel mehr geschehen. Ich bin gespannt …

ERIC

GEHEIME MELODIE

Hallo liebes N-ZONE Team,
Auf einer eurer DVDs war mal ein Extra drauf: Die Erkennungsmelodie von Kazumi Totaka, einem berühmten Sounddesigner von Nintendo-Spielen. Ich habe ein neues Spiel herausgefunden, in dem diese Melodie auch enthalten ist: *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* (für Nintendo DS). Wenn man in einer Übung den Rang eines Fußgängers erhält, muss man einfach mit dem Stylus den Fußgänger berühren, und er pfeift die geheime Melodie.

PFIFFIG Tippt ihr den Fußgänger an, pfeift er die geheime Melodie! BILD: N-ZONE

LUKAS MAIBAUM

WO KOMMT TANTE HER?

Wir behandeln in der Schule gerade den holländischen Künstler M.C. Escher im Kunstunterricht. Dieser hat in seiner Bilderserie „Andere Welt" von 1946/47 ein Werk gefertigt, auf dem zwei seltsame Hühner zu sehen sind. Nachdem ich ein bisschen recherchiert habe, stellte ich fest, dass Tante und Tantes Liebling, die Protagonisten aus *Zelda: Twilight Princess*, direkt aus den Bildern von M.C. Escher stammen. Das Bild des Künstlers habe ich euch beigefügt. Und wusstet ihr schon, dass der amerikanische Name der Tante „Ooccoo" ist. 00CC00 ist der Hexadezimal-Code eines satten Grüns, also von Links Klamotten aus dem NES-

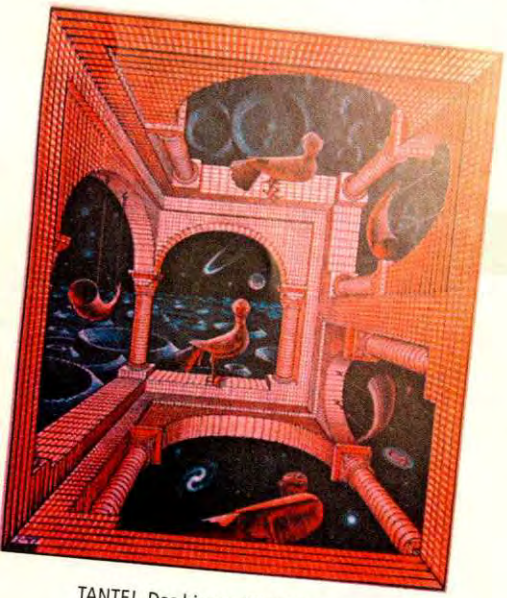
Zelda. Ist das nicht genial? Weiter so mit der N-ZONE und Gratulation für das geile *Zelda*-Sonderheft!

STEFFEN KEES

WII IST KEIN GIMMICK

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion,
erst mal herzlichen Glückwunsch zum 10. Geburtstag. Der Leserbrief von Heike Knittel im letzten Heft hat mich doch sehr aufgeregt. Liebe Heike, du behauptest, dass Wii nur ein Gimmick sei (zumindest für deine Freundinnen) und dass es die PS2 auch ohne Motion Control oder Touchscreen geschafft hat, neue Zielgruppen zu erreichen, und das mit sooo revolutionären Spielen wie *Singstar, Buzz* oder *EyeToy*.
Nun, ich bin da anderer Meinung. Mit neuen Zielgruppen bei *Singstar, Buzz* und *EyeToy* kann man eigentlich nur Party-Gesellschaften meinen, die sich über die unkomplizierte Steuerung freuen. Bei der Wii hingegen nicht. Die PS2 hat es zum Beispiel nicht geschafft, behinderte Menschen, die nur eine Hand einsetzen können, zum Zocken zu bringen oder Leute wie meinen Vater, die bisher mit konventionellen Controllern überfordert waren. Jedoch gelang es Nintendo mit der einfachsten Steuerung, die es je gab, meinen Vater zum Spielen zu bringen. Und darüber hinaus: Die meisten Wii-Spiele, die auch Motion Control unterstützen, sind auch sehr gute Einzelspieler-Spiele, was man wohl weniger von *Singstar, Buzz* und *EyeToy* behaupten kann.

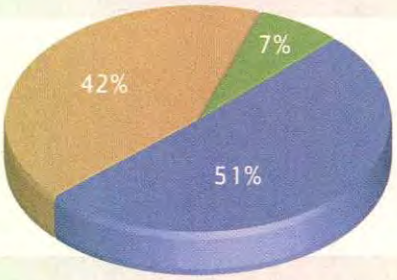
THOMAS



TANTE! Das bizarre Bild Eschers war wohl Vorbild für das seltsame Zelda-Huhn. BILD: PRIVAT

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

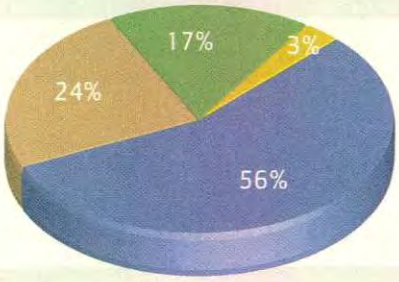


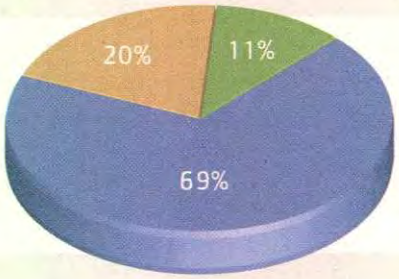
Wie gefällt euch der neue Wii-Nachrichtenkanal?

- Ich finde den Kanal super!
- Eine nette Sache, aber eher Spielerei.
- Sagt mir überhaupt nicht zu.

Wo kauft ihr eure Spiele ein?

- Im Elektronik-Markt
- Im Spiele-Fachhandel
- In Onlineshops
- Auf Flohmärkten und Online-Tauschbörsen



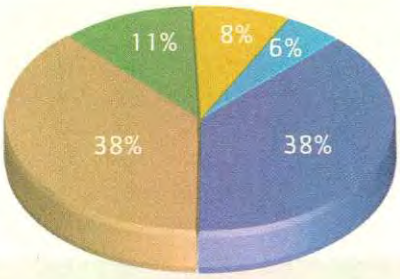


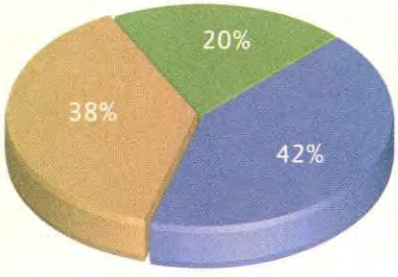
Mit welchem Kabel ist eure Wii mit eurem Fernseher verbunden?

- Mit dem beigelegten Composite-Kabel.
- Meine Wii ist mit einem RGB-Kabel angeschlossen.
- Ich benutze ein Komponentenkabel.

In welcher Farbe sollte die Wii erhältlich sein?

- Schwarz! Es gibt nichts Cooleres!
- Rot! Das wirkt sicher toll!
- Blau! Damit wäre sie noch schöner!
- Grün! Das würde super passen!
- Die weiße Farbe gefällt mir. Mehr brauche ich nicht.





Habt ihr mit eurer Wii schon Nichtspieler zum Zocken gebracht?

- Und wie! Das hätte ich nie gedacht!
- Ja, ein wenig Interesse habe ich geweckt.
- So richtig neue Spieler habe ich damit nicht gewonnen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

PEGASUS? Unsere Leser Benjamin und Patrick ließen Epona schweben! BILD: PRIVAT

RESIDENT EVIL HOCH ZWEI

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion!
Mein Kumpel und ich haben uns gefragt, ob man im nächsten *Resident Evil* einen Kooperationsmodus integrieren könnte. Wir sind schon lange Fans der *Resident Evil*-Reihe. Wir finden das Spielprinzip klasse, wünschen uns jedoch schon seit dem ersten Teil eine solche kooperative Spielweise. Was haltet ihr davon? Natürlich wissen wir, dass es zu zweit nicht mehr (ganz) so gruselig ist, aber es würde zu zweit einfach mehr Spaß machen. Falls ihr von diesem Gedanken angetan seid, könnt ihr ja mal versuchen, Capcom zu überzeugen!

DENNIS UND STEFAN

Hallo ihr beiden!
Die Idee, *Resident Evil* gemeinsam spielen zu können, ist nicht neu, und wurde sogar schon in zwei Spielen umgesetzt. In den PS2-Titeln *Resident Evil Outbreak* und in dessen Nachfolger konnte man online mit seinen Freunden ums Überleben kämpfen. Leider ist in Deutschland nur der zweite Teil onlinefähig und die Story ist recht schnell durchgespielt. Immerhin gibt es viele Charaktere zur Auswahl, die allesamt verschiedene Stärken haben. Leider krankt dieser Titel an einigen Fehlern und ist nicht gerade ein Höhepunkt der Serie. Ansonsten müsst ihr darauf vertrauen, dass Capcom ein Herz für Zocker hat, die gern gemeinsam *Resident Evil* spielen wollen. Wenn uns ein Mitarbeiter des Publishers über den Weg läuft, werden wir ihm aber euer Anliegen vortragen, versprochen!

NOCH EIN ZELDA-GLITCH!

Hallo N-ZONE,
erst einmal ein großes Lob an euch und euer tolles Magazin.
Beim Spielen von *Twilight Princess* für die Wii haben wir es geschafft, mit Epona über eine Schlucht zu reiten. Dabei bin ich durch die Brücke zwischen Ordon und Phirone durchgeritten. Danach bin ich anstatt abzustürzen auf der Schlucht (im freien Luftraum) geritten. Das geht auch nur an einer ganz bestimmten Stelle, die wir durch Zufall gefunden haben.
Wir haben auch gleich ein Bild gemacht!
Viele Grüße von euren treuen Lesern

BENJAMIN UND PATRICK

Herzlichen Glückwunsch,
ihr beiden habt ja wirklich eine tolle Entdeckung gemacht. Vielen Dank an euch und all die anderen treuen Leser, die uns immer wieder mit den unglaublichsten Einsendungen beeindrucken. Wir können einfach nicht genug davon bekommen! Wenn ihr daher über eine Besonderheit, etwas Kurioses oder Ulkiges stoßt, macht ein Foto oder Video und schickt es an redaktion@n-zone.de. Wir freuen uns auf eure Entdeckungen!

KANN DIE WII HDTV?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
wie überall geschrieben wird, ist die Wii ja keine High-Definition-Konsole, sondern gibt nur das normale Fernsehbild aus. Das hat mich ursprünglich auch sehr gefreut, da ich mir keinen teuren Flachbildschirm leisten kann. Jetzt sehe ich aber in den Fernseheinstellungen der Konsole, dass da auch „HDTV" anwählbar ist. Kann die Konsole jetzt doch HDTV? Ich dachte, das geht nicht, und will mir nicht wirklich einen neuen Fernseher kaufen. Ist das HDTV-Bild denn wirklich so viel besser?

EUER TREUER LESER TORSTEN

Hallo Torsten,
Wir können dich beruhigen, „echtes" HDTV kann die Wii nicht ausgeben. Denn das, was man bei uns unter HDTV versteht, beginnt ab einer Auflösung von 1.280x720 Pixeln und nennt sich „720p". Das ist merklich schärfer als normales Fernsehen und wird von Xbox 360 oder PS3 geboten. Die Wii kann allerdings nur „480p", was der Auflösung von 640x480 Pixeln entspricht. Das ist sogar ein bisschen weniger als das normale PAL-Signal, hat aber einen entscheidenden Vorteil: Es werden immer Vollbilder angezeigt, während sonst immer abwechselnd Halbbilder dargestellt werden, was zu Flimmern führen kann. Das 480p-Bild ist also subjektiv ruhiger und klarer. Bei einem normalen Fernseher erzielst du aber mit einem RGB-Kabel ein vergleichbar gutes Bild. Ein neuer Fernseher nur für 480p wäre wirklich übertrieben. Wer allerdings schon ein HD-Display besitzt, sollte unbedingt zum Komponentenkabel und damit 480p greifen, denn die anderen Signalarten zeigen diese Geräte oft sehr unscharf an.

FUNKER-FRAGEN

Hallo N-ZONE-Team,
Ich habe eine Frage zur Nintendo Wii: Ich bin stolzer Besitzer einer Nintendo Wii und möchte mir gerne kabelloses Internet dafür holen. Ich habe mich informiert

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 26. März 2007 stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii von Stromberg, der von Juliane Opitz aus Felixsee zum Bowling mit seinen Kollegen geschickt wurde – natürlich als Verlierer des Spiels. Herzlichen Glückwunsch, Juliane!

In der aktuellen Runde hätten wir gerne eine Mii-Version des rasenden Lokalreporters Horst Schlämmer!

Einsendeschluss: **16. März 2006**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Super Fruitfall (Wii)

LOSER Natürlich verliert Stromberg die Bowlingpartie gegen seine Kollegen. BILD: PRIVAT

und will es mit dem Stick machen. Dazu habe ich eine Frage. Mein PC steht im ersten Stock, aber meine Nintendo Wii im Keller. Habe ich dann auch eine Verbindung zum Internet? Würde mich über eine schnelle Antwort freuen.

SEBASTIAN

Hallo Sebastian,
Eine WLAN-Verbindung über zwei Stockwerke ist eher schwer möglich, da Beton und das darin versenkte Metall das WLAN-Signal stark dämpfen. Wenn du DSL hast, schau doch mal, welche Art DSL-Router bei euch verwendet wird. Ein WLAN-Router (die haben meist eine Antenne) wäre ideal, darüber kann die Wii direkt ins Internet. Sorge einfach dafür, dass der Router recht nahe bei der Wii installiert wird. Etwa zehn Meter Reichweite hat die Wii für eine solche Verbindung. Wenn ihr nur einen DSL-Router habt, könnt ihr ja ein Netzwerkkabel in den Keller legen und die Wii per LAN-Adapter daran anschließen. Von Datel gibt es bereits ein Modell im Handel und bald sollte der offizielle Adapter von Nintendo erhältlich sein. Dann muss auch – wie es beim USB-Stick nötig wäre – kein PC laufen, nur damit die Wii im Netz sein kann. Gerade für WiiConnect24 lohnt es sich ja, die Wii permanent im Internet zu lassen.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Zocken macht Spaß, doch manchmal übertreibt man es ein wenig und sitzt erschreckend lange vor der Konsole. Im N-ZONE-Forum fragte „YoshiL", welche Zock-Rekorde die anderen User aufgestellt haben.

YoshyL	wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß
Rang: ▲ Mitglied seit: 11.02.03 Datum: 15.06.03 15:02	Wie war euer Rekord ich und mein Bruder haben mal 12 Stunden am Tag resident evil Code veronica gespielt nach den ersten 7 Stunden haben wir eine Pause gemacht aber einige Nintendo games habe ich auch schon so lange gespielt z.b Mario Party das Spiwl war mal was ganz neues für mich und sonst auf jeden fall Mario 64 das Spiel habe ich fast jeden Tag auf dem 64 gespielt von morgen s bis Abends.
CubeFan1990	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 09.03.03 Datum: 15.06.03 16:17	Ich hab ma mit ein paar Kumpels 13 Stunden am Stück SSB auf dem N64 gezockt die ganze Nacht durch! Allein hab ich ma Mario 64 11 Stunden gezockt.
Harry_Tipper	**AW: Wie lange ist euer Rekord am Tag zu Zocken?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 09.01.03 Datum: 15.06.03 17:49	Ich hab mal mit nem Freund due ganze Nacht Mario Party 2 und Mario Tennis gespielt. Insgesamt waren es vielleicht 13 Stunden
mammutmk2	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 04.05.03 Datum: 15.06.03 17:59	Ich habe vor 2 Wochen von 8 Uhr morgens bis10 uhr abends Skies of Arcadia Legends gezockt.
Banjo14	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 29.09.01 Datum: 15.06.03 18:04	Puuhh..... schwer zu sagen. An die N64-Zeiten kann ich mich gar nicht mehr so erinnern. aber Auf CUbe habich beispielsweise einmal 11 Stunden am Stück OHNE Pause Star FOrx Adventures gespielt. Metroid Prime habichauch stundenlang gespielt. Oder letztens Burnout 2 hab ich auch mind. über 10 Stunden gespielt.
IisaB7	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 03.05.03 Datum: 15.06.03 22:03	hab gestern zelda ocarina of time voll lange g3ezockt. von 11 bis 22 uhr oder so, aber mit (kurzen) pausen. hab einen dungeon(dodongos höhle) zu ende und den nächsten (jabu-jabu) ganz gezockt. dann noch epona geholt, sidequest gemacht, ... zelda macht halt eben süchtig
DirtyLizard	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 30.05.02 Datum: 15.06.03 23:09	ich hab mal mit en paar kumpels ne lan gemacht. mittags 11 uhr angefangen, am nächsten tag so 10-11uhr aufgehört. nur kleine pausen um zb aufs klo zu gehen oder ne pizza reinzuwürgen. also so um die 23 stunden
PaperMario	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 22.04.02 Datum: 16.06.03 07:52	Ich hab ISS 64 13 Stunden, Zelda:Majora's Mask 10 Stunden und Super Mario Bros. 3 fürs NES 9 Stunden an einem Tag gespielt.
Metroidhfp	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 26.02.03 Datum: 17.06.03 21:11	Hab einmal ED 10 Stunden alleine gezockt im Multiplayer weiss ich es net... Sonst ist so am Wochenende mind. 6 Stunden Zelda angesagt kann ich dann einfach net mehr aufhören...
MisterAnderson	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 12.04.03 Datum: 17.06.03 21:51	SuperMarioBros:3 hab ich auch schon mal so um die 8/9 h(könnten auch nur 5 gewesen sein) gezoggt. übernach hab ich die konsole angelassen, und am nächsten tag gezoggt, und immer so weiter. irgendwann hat ichs dann durcj, aber sehr lang her, deswegen weiß ich das nimmer so genau. kann es sein das SuperMarioBros.3 das, oder einens der, Umfangreichste/n Jump'n'Run/s ist? mit meinen freunden machen ich so jedes 2te wochenende ssbm sessions, so 10/11 h lang
BGX	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 19.06.03 Datum: 19.06.03 22:10	Mann, was zockt ihr... Na gut, ich war auch mal so extrem. Als ich nämlich das N64 (meine erste Konsole) bekam, zockte ich dirket nach 'm Aufstehen Diddy Kong Racing und das dann immer bis zum Abend (mit kurzen Unterbrechungen). Bei Mario 64 wars dann ähnlich extrem, aber inzwischen zocke ich alleine höchstens 1-3 Stunden und mit Freunden auch mal 5.
Daniro	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 20.02.03 Datum: 20.06.03 15:14	Manche machen sogar Wirbel darum unbedingt allen seine Einstellung und Meinung aufzudrängen. DZA
Dekar1	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 03.02.03 Datum: 24.06.03 19:09	Ab und zu kommt ein Kumpel zu mir und dann machen wir eine mini-lan-Party. Da haben wir mal Diablo2 von ca. 11 oder 10 Uhr morgens bis wieder um 3 oder 4 am anderen morgen gezockt. Mit kleinen Pausen um was zu essen und das zimmer zu lüften. Man wenn man zurück ins zimmer kam hat das ganz schön nach schweiss usw. gestunken. Ich spiele aber allgemein nur lange wenn ich mit nem Kumpel eine lan-party mache. Sonst hab ich e nie zeit, wegen arbeit usw.
Metroidhfp	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 26.02.03 Datum: 25.06.03 13:02	Also hab vorgestern nen neuen Rekord aufgestellt 11 Std. an einem Tag....bei Virtua Tennis für DC,das rullt einfach sooooo das game....ich hab um halb 12 schule ausgehabt und bis 12 Uhr Mitternacht gezockt.....um 6 Uhr musste ich ne parkemed Tablette schlucken,weil ich so verdammt SChädelschmerzen hatte..und dann gings gleich weiter...insgesamt hab ich 1,5 Std. pause gemacht
Faruk	**AW: wie lange ist euer rekord am Tag zu Zockenß**
Rang: ▲ Mitglied seit: 01.11.02 Datum: 25.06.03 13:53	Weiß nicht wie lange genau aber als ich um 14.00 Uhr Zelda OoT bekommen hab spielte ich glaub bis 21.00 Uhr. Bin aber mit den Zeiten nicht ganz sicher, denn ist schon lange her.

Die Jahreszeit der Fantreffen

Woran merkt man, dass der Frühling einkehrt? Daran, dass sich manches Nagetier mit leeren Backen aus seinem Bau traut? Dass Mümmelmänner über blumengeschmückte Äcker hoppeln? All das sind wohl unverkennbare Anzeichen, dass es langsam warm wird. Ein viel sichereres Anzeichen ist die neue Welle an Nintendo-Fantreffen: Die traditionsreiche NCON wird im April zum sechsten Mal aufgelegt, zudem melden sich auch die Jungs von „Deutschland sucht den Super-Mario-Kart-Star" mit der Neuauflage WiiMEET zurück. Wir stellen beide Events im Spielerforum vor – vielleicht sieht man sich ja dort! Zudem präsentieren wir euch diesmal ein Kurzinterview zu *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2*. Gestellt wurden die Fragen von Alexander Sasanowitsch, seines Zeichens „N-ZONE-Redakteur für einen Tag". Alex durfte Anfang Februar in unseren Arbeitsalltag schnuppern, beim Test von *Mario vs. Donkey Kong 2* (siehe Seite 66) mitarbeiten und erleben, wie die N-ZONE entsteht. Schöne Grüße von uns allen!

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

BILDER: ATARI

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

INTERVIEW mit Ryo Mito, Producer

Die Fragen wurden gestellt von Alexander Sasanowitsch, N-ZONE-Redakteur für einen Tag.

Wie werden die Fernbedienung und das Nunchuk im Spiel verwendet?
Mit der Wii-Fernbedienung wird angegriffen und das Nunchuk dient zum Bewegen der Figur. Für ein Kamehame-ha muss die Fernbedienung beispielsweise gedreht und gestoßen werden, während man den Ki-Knopf drückt.

Angeblich gibt es im Spiel über hundert Charaktere. Wie viele davon müssen erst freigespielt werden?
Neben den anfänglichen 25 Figuren gibt es mehr als 100 freispielbare Charaktere.

Gibt es Pläne, den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung zu nutzen?
Unglücklicherweise haben wir nicht geplant, den internen Lautsprecher zu benutzen. Wir haben uns vor allem auf das Gameplay konzentriert.

Kannst du uns noch ein paar Details verraten?
Das Spiel beinhaltet über 120 spielbare Charaktere, 17 riesige, zerstörbare 3D-Umgebungen, neun Einzelspieler- und Mehrspielermodi. Nicht zu vergessen die Möglichkeit, Verwandlungen herbeizurufen – genauso, wie man es von den *Dragon Ball Z*-Filmen und der TV-Serie kennt.

N-ZONE präsentiert die NCON

Was geschieht hinter den Kulissen von Europas größtem Nintendo-Fantreffen?

Vom 13. bis zum 15. April wird in Bad Münstereifel bei Bonn wieder gespielt, was das Zeug hält. Simon Boltz, 3. Vorstand des NCON e.V., verrät, was seit der News in der N-ZONE 03/07 geschehen ist:

„Nach Ankündigung der sechsten NCON im letzten Heft hat sich einiges getan: Die finale Website wurde gelauncht und dürfte für alle Wii-Besitzer einigen Wiedererkennungscharakter haben – lasst euch einfach überraschen! Damit hat natürlich auch die spannende Anmeldephase begonnen. Bereits nach wenigen Tagen hatten sich schon über 70 Nintendo-Zocker registriert. Doch erst wenn alle 200 Plätze besetzt sind, haben wir unser Ziel erreicht. Um bei den zahlreichen Turnieren Preise verlosen zu können, stehen wir mit den Publishern in Kontakt. Aber wir sind zuversichtlich, dass auch in diesem Jahr wieder viele Hersteller die NCON unterstützen werden. Auch Nintendo selbst hat uns in den letzten Jahren immer wieder Displays und Preise zur Verfügung gestellt. Im April wird es dann noch einmal hektisch, wenn wir mit einigen Helfern eineinhalb Tage lang die NCON vor Ort vorbereiten. Jetzt müsst ihr eigentlich nur noch eine Sache tun: Besucht www.ncon.org und meldet euch für die NCON 6 an. Um euch die Entscheidung zu erleichtern, könnt ihr den Coupon auf dieser Seite ausschneiden und zur NCON mitbringen – vor Ort bekommt ihr dann einen Euro von uns erstattet, sozusagen als Begrüßungsgeschenk. Wir freuen uns auf euch!"

VORHER-NACHHER Am 13. April verwandelt sich die St.-Angela-Aula wieder zum Mekka der Nintendo-Freaks. Mit der N-ZONE spart ihr einen Euro Eintrittspreis! BILD: N-ZONE

Mit der N-ZONE günstiger zur NCON: Coupon direkt zur NCON mitbringen und 1 Euro sparen!

1 €

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Rayman Raving Rabbids (Wii)
- Wählt das Minispiel „Hasen fahren auf Möhrensaft ab" aus dem „Punkte-Modus".
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)
- Spielt das Bonusspiel „Raumschifflandung".
- Der beste Highscore gewinnt.

Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
- Spielt das Minispiel „Tischtennis-Turm".
- Der beste Highscore gewinnt.

Yoshi's Island DS (Nintendo DS)
- Schaltet innerhalb des Spiels den Modus „Zeitlauf" frei.
- Wählt Level 4-1.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **16. März** eine E-Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinnner.
Bei den Wii-Spielen benötigt ihr übrigens eine SD-Card, um uns die Spielstände zu übermitteln.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING
Rechnen 100
1:04 Tobias Paulus
Magisches Dreieck
17 Sek. Alexandra Wolter
Zeit
18 Sek. Alexandra Wolter

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Sascha Bräuninger
Piazzale Delfino
1:35:299 Sascha Bräuninger
Bowsers Festung
1:58:759 Sascha Bräuninger
Peachs Schlossgarten
1:29:461 Sascha Bräuninger
Wario-Arena
1:59:030 Sascha Bräuninger
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker
Pilz-Pass
1:41:350 Sascha Bräuninger
Regenbogen-Boulevard
2:00:369 Sascha Bräuninger

RAYMAN RAVING RABBIDS
Hasen können nicht mit Kühen umgehen
153,47 m Tobias Braner
Hasen können nicht fliegen 2
264,98 m Andreas Lutter

Highscores aus der letzten N-ZONE

RAYMAN: RAVING RABBIDS (Hasen können nicht fliegen 2)

Platz	Distanz	Name
1.	264,98 m	Andreas Lutter
2.	262,23 m	Christian Eitelmann
3.	259,07 m	Tobias Braner
4.	255,97 m	Julian Revermann
5.	252,64 m	Hans-Joachim Sonntag

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (Springseil)

Platz	Punkte	Name
1.	65	Julian Revermann
2.	64	Aljoscha Baum
3.	63	Michael Lehmenkühler
4.	60	Sascha „Kompost" M.
	60	Christian Revermann

WARIO WARE: SMOOTH MOVES (Nervenkitzel)

Platz	Punkte	Name
1.	196	Tobias Hauser
2.	114	Andreas Bauer
3.	101	Julian Nehlich

MARIO KART DS (Regenbogen-Boulevard)

Platz	Zeit	Name
1.	2:00:369	Sascha Bräuninger
2.	2:02:066	Mark Schmidt
3.	2:06:747	Julian Riederer
4.	2:07:183	Rainer Ibele
5.	2:07:316	Sebastian Mathys
6.	2:08:101	Florian Ramberger
7.	2:08:297	Stefan Mahrla
8.	2:09:610	„Shadow"
9.	2:10:361	Vadim Zdanovic
10.	2:10:961	Jens Dellhofen

Fankalender: NCON 6

Das zweite große Fantreffen im Frühjahr neben der NCON ist WiiMEET und ersetzt gewissermaßen die Vorgänger-Veranstaltung DSDS („Deutschland sucht den Super-Mario-Kart-Star"). Das Event bietet zahlreiche Überraschungen, die nach und nach auf der Webseite www.nintendo-lan.de enthüllt werden, und findet am Samstag, dem 24. März 2007 im Gasthof Burchartz in Meerbusch bei Düsseldorf statt. Erneut werden sich bis zu 150 Teilnehmer in diversen Turnieren erbarmungslos miteinander messen. Dabei haben sich die Organisatoren bisher auf drei Wii-Turniere (*Wii Sports Bowling*, *Wii Sports Tennis* und *Rayman Raving Rabbids*) sowie drei Nintendo-DS-Turniere (*Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters* und *Pro Evolution Soccer 6*) festgelegt. Als Sponsoren der Turnierpreise fungieren bislang Nintendo, Ubisoft und Konami – die Veranstalter lassen herzlich für die großzügige Bereitstellung der zahlreichen coolen Gimmicks danken!

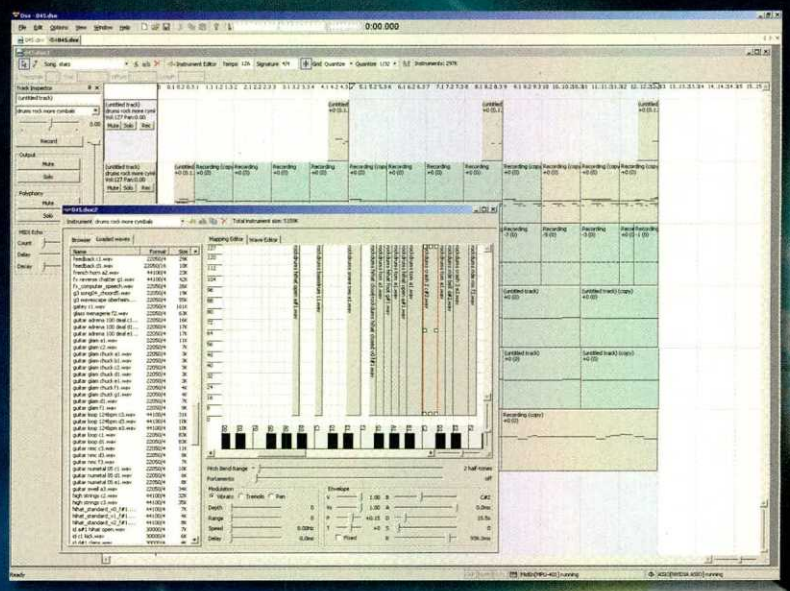
www.nintendo-lan.de WiiMeet

HIER ERFAHRT IHR MEHR!
Weitere Informationen zu WiiMEET findet ihr auf der Website www.nintendo-lan.de – dort könnt ihr euch auch anmelden. Teilnehmen dürfen übrigens alle Nintendo-Fans ab 16 Jahren.

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot 'em Ups *Nanostray 2*.

Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik, Sound-FX & Sprachausgabe
Teil 5: Leveldesign & Gegnerplatzierung
Teil 6: Fertigstellung & Bugfixing



DSX Das hauseigene Sequenzer-Tool für den DS sorgt für den guten Ton im Spiel. BILD: SHIN'EN

VIDEO AUF DVD

Nanostray 2

Teil 4 – Musik, Sound-FX & Sprachausgabe

AUTOR: PETER WEISS

Nach einer kurzen Auszeit widmen wir uns in dieser Ausgabe des Entwicklertagebuchs der akustischen Seite von *Nanostray 2*. Leider wird der Musik und den Soundeffekten in vielen Spielen nicht die benötigte Beachtung geschenkt, da die Akustik nur unbewusst zu einem rundum gelungenen Spielgefühl beiträgt. Shin'en Multimedia hat seit Gründung der Firma im Jahre 1999 für mehr als 250 Game-Boy-Color-, Game-Boy-Advance- und Nintendo-DS-Titel den Soundtrack komponiert – ein Grund, warum wir auch in *N2* viel Wert darauf legen.

DIE TECHNIK

Während die meisten Entwickler auf die offiziellen Musiktools von Nintendo zurückgreifen, haben wir, wie bereits beim Game Boy Color und Game Boy Advance geschehen, unseren eigenen Sequencer für den Nintendo DS entwickelt. Unser DSX Sequencer bietet ähnlichen Komfort wie bekannte Profisequencer, ist aber besonders auf die Fähigkeiten der DS-Hardware abgestimmt.

Anders als beim Game Boy Advance wird beim Nintendo DS zum Abspielen von Musik keine Rechenzeit vom Hauptprozessor abgezwackt, da der Sound komplett vom zweiten (ARM7) Prozessor übernommen wird. Daher greifen wir bei *N2* in die Vollen und benutzen 16 Soundkanäle gleichzeitig für die Musik. Weitere vier Kanäle sind für die Sound-FX wie z. B. Schüsse, Explosionen oder Sprachausgabe reserviert. Da die DS-Soundhardware nur 16 physikalische Soundkanäle zur Verfügung stellt, werden die Kanäle dynamisch verteilt.
Um dem Spiel zusätzlichen Realismus zu verleihen, haben wir noch weitere Audioeffekte integriert, die in *Nanostray 2* ihre Premiere feiern. Für vorbeifliegende Raumschiffe wird der Dopplereffekt benutzt. Ihr kennt das von vorbeifahrenden Polizeiautos, wenn die Sirene erst schnell und hell ertönt, aber nachdem das Fahrzeug vorbeigefahren ist, langsamer und tiefer zu hören ist. Um der Action im 3D-Raum gerecht zu werden, wurden auch 3D-Effekte integriert. Dadurch hört der Spieler weiter weg klingende Geräusche leiser als die in der unmittelbaren Umgebung. Parallel dazu kann der Spieler durch den Stereo-Klang erkennen, ob das Geräusch von links oder von rechts kommt.

DIE KOMPOSITION

Wie schon für die Game-Boy- und DS-Vorgänger *Iridion 3D*, *Iridion II* und *Nanostray* zeichnet auch diesmal Manfred Linzner für die stimmungsvollen Kompositionen von *N2* verantwortlich. Wurden in unseren bisherigen Games hauptsächlich Songs im Stil der 80er- und 90er-Arcadegames komponiert, bekommt *Nanostray 2* ein deutlich

INTRO Die aufwendigen Videosequenzen werden in Echtzeit berechnet und von Sprachausgabe untermalt. BILD: SHIN'EN

moderneres Soundgewand spendiert. Ein paar lieb gewonnene Songs aus *Nanostray* werden als Remixversionen ins Spiel integriert.

Wichtig dabei ist, dass die Musik sich nahtlos ins Geschehen einfügt und den Spieler bei seiner Raumschlacht nicht irritiert. Belanglos dahinplätschernde und uninspirierte Songs sind dabei ebenso fehl am Platze wie zu aufdringliche Melodien und nervtötende Instrumente. Ob ein Soundtrack gelungen ist, merkt man daran, dass man ihn nicht wirklich bemerkt. Das hört sich widersprüchlich an, ist aber ein eindeutiges Indiz dafür, dass er unaufdringlich ist und sich nahtlos ins Spiel einfügt. Abonnenten der aktuellen Plus-Ausgabe der N-ZONE durften bereits in der letzten Ausgabe den ersten Klängen von *Nanostray 2* im Trailer auf der DVD lauschen. Das Feedback der Spieler bezüglich der Tracks von *Iridion 3D* und *Iridion II* war derart überwältigend, dass sich Manfred Linzner damals die Zeit genommen hat, ausgewählte Tracks neu zu arrangieren und für eine CD professionell im Studio einzuspielen. Wer an einer neuen Soundtrack-CD zur *Nanostray*-Serie interessiert ist, sollte eine kurze E-Mail mit dem Betreff „Nanostray-2-Soundtrack" an info@shinen.com schicken. Als kleinen Appetithappen finden Abonnenten der Plus-Ausgabe sowie Besitzer der Premium-N-ZONE ein exklusives Mini-Medley der ersten Tracks von *Nanostray 2* im Bonusbereich der DVD sowie ein MP3-File im ROM-Bereich der DVD.

DIE SOUNDEFFEKTE

Damit der Spieler ein abgeschossenes Objekt auch akustisch wahrnimmt, muss jedes einzelne Raumschiff, jeder Geschützturm und jede Extrawaffe einen wiedererkennbaren Sound erhalten. Allein schon der Endgegner des ersten Levels mit seinen mechanischen Gelenken, Laser- und Schussanlagen benötigt ca. 20 verschiedene Sounds. Dabei müssen die einzelnen Soundeffekte alle untereinander ausgewogen abgemischt werden, damit sie sich harmonisch ins Gesamtbild einfügen und kein Sound den anderen übertönt. Gerade bei ständig wiederkehrenden Geräuschen wie z. B. dem Standard-Schuss ist es auch wichtig, darauf zu achten, dass dieses Geräusch nicht schon nach kurzer Zeit nervt.
Um den Spieler noch tiefer ins Geschehen eintauchen zu lassen, haben wir uns bei *Nanostray 2* dafür entschieden, Sprachausgabe einzubauen. Dafür wurden professionelle Sprecher ins Tonstudio eingeladen, die sämtliche Cutscenes zwischen den Levels sowie besondere Ereignisse während des Spiels kommentieren. Im bekannten Trailer (auch unter http://www.nanostray2.com) findet ihr schon eine erste Kostprobe davon. ■

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Sproing Interactive bei der Entwicklung des WW-II-Titels *Panzer Tactics DS*.

Teil 1: Erste Ideen und Pre-Production-Phase
Teil 2: Umsetzung der Steuerung
Teil 3: Programmierung
Teil 4: Grafik, Artwork & Style
Teil 5: Online-Modus und Bugfixing

PROGRAMMIERER UNTER SICH Christian Steinbauer, Manfred Satzer, Florian Bagar, Konstantin Demblin (v. l.) BILD: SPROING

Panzer Tactics DS

Teil 5: Online-Modus und Bugfixing

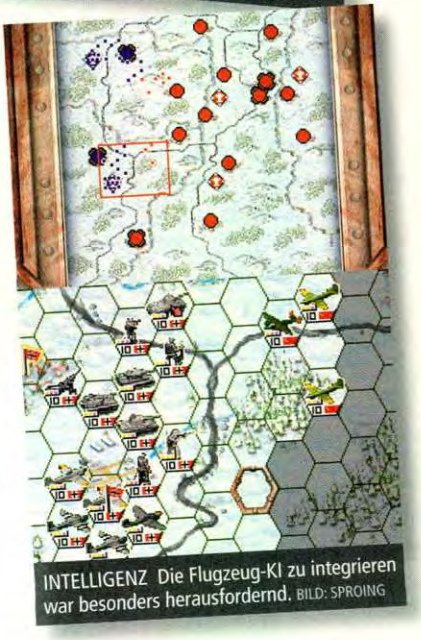
AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Einige Monate musste unser Entwicklertagebuch zu *Panzer Tactics DS* aussetzen, aber der Erscheinungstermin rückt in großen Schritten näher. Projektleiterin Johanna Schober beschreibt deshalb, was in der letzten Zeit hinter den Kulissen geschehen ist und wie das Projekt voranschreitet.

MULTIPLAYER-MODUS GERETTET

„Seit etwa einem Monat ist unser Spiel ‚feature and content complete'. Das heißt, alle Funktionen sowie alle Grafik- und Soundbausteine sind eingebaut. Nun geht es an die letzte Phase des Projekts, in der das Spiel getestet, die gefundenen Bugs gefixt und alle Parameter ausbalanciert werden müssen." Als tückisch erwies sich zunächst der Mehrspielermodus, denn die Tester beklagten plötzliche Verbindungsabbrüche und nicht reproduzierbare Abstürze. „Aufgrund der räumlichen Distanz zu den Testern (sie sitzen in Bruchsal bei Karlsruhe, wir in Wien) konnten sie auch kaum den nächsten Programmierer schnappen und ihm die Phänomene vorführen, was die Kommunikation weiter erschwerte", erklärt Johanna Schober. „Wir hatten uns schon damit abgefunden, die Einreichung des Moduls an Nintendo zu vertagen, als Christian Steinbauer wenige Stunden, bevor sich alle ins Wochenende verabschiedeten, auf einen entscheidenden Bug stieß, der für eines unserer größten Probleme verantwortlich war. So gelang es uns doch noch, eine gute Version loszuschicken." Der Mehrspielermodus war somit gerettet. Doch wie geht es weiter? „Bald wollen wir eine finale Version an Nintendo schicken, damit die dortigen Tester noch einmal die Lot-Kriterien überprüfen können. Von diesem Punkt an wird nur noch etwas an dem Spiel verändert, wenn die Tester Probleme finden, mit denen wir keinesfalls in Produktion gehen können. Neben letzten Balancing-Feinschliffen und Bugfixes sind wir momentan vor allem noch mit der Übersetzung aller Texte und dem Erstellen von Handbuch, Cover und Material für Marketing und PR beschäftigt. Sobald Nintendos Tester ihre Tests abgeschlossen haben und alle gefundenen Fehler beseitigt sind, werden die Game-Cards in Japan hergestellt, in Europa verpackt und an den Handel verschickt", kommentiert die Projektleiterin erleichtert. Übrigens: Obwohl unser Tagebuch in dieser Ausgabe ausläuft, beleuchten wir Mitte März auf www.n-zone.de die Entwicklungsetappen „QA und Game Balancing".

LIMIT Im Multiplayer-Modus kann man pro Spielzug ein Zeitlimit wählen. BILD: SPROING



INTELLIGENZ Die Flugzeug-KI zu integrieren war besonders herausfordernd. BILD: SPROING

Turbo-Boost

Nintendo und Co. geben auf der Virtual Console Vollgas – während Download-Dienste anderer Konsolenhersteller lediglich einen Titel pro Woche veröffentlichen, klotzt Nintendo mit bis zu vier Spielen pro Woche ordentlich ran. Dabei bürgt Nintendo nicht nur für Quantität, sondern auch für Qualität, wie die jüngsten Veröffentlichungen von *Super Probotector*, *Street Fighter II: World Warrior* und *Super Mario Kart 64* zeigen. Ein Ende der Spieleflut ist nicht in Sicht, wenn wir den Blick nach Japan und in die Staaten richten. Dort sind bereits Titel wie *The Legend of Zelda: A Link to the Past* erschienen und potenzielle Hits wie *Super Ghouls'n Ghosts* und *The Story of Thor* angekündigt – hoffentlich kommen die Titel bald auch nach Deutschland. Bis dahin vergnüge ich mich in diesem Monat mit *Soldier Blade* und lasse den Feuerbutton glühen – Ka-buuum!

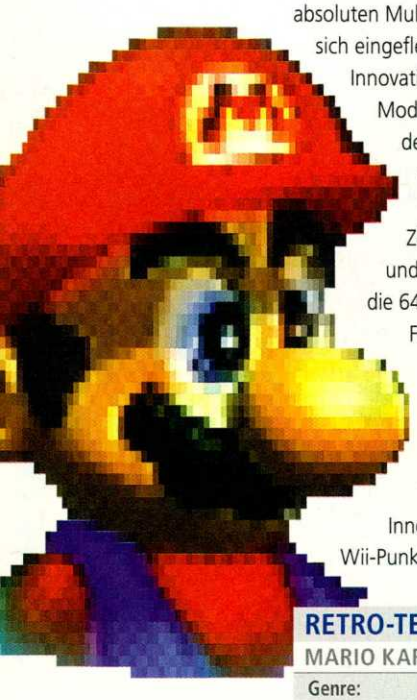
SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Die Wii-Retro-Quelle

Mario Kart 64 (N64, 1996)

Achtung, roter Panzer auf sechs Uhr, hehe!

Sind sie nicht herrlich, diese einzigartigen Momente der Schadenfreude und des Glücks – diese Augenblicke, in denen der grüne Panzer mit einzigartiger Präzision und voller Wucht im Heck von Peachs Kart einschlägt, in denen Donkey Kong über seine eigene Bananenschale rutscht und ihr mit hauchdünnem Vorsprung den Sieg einfahrt. Und von diesen Momenten bietet *Mario Kart* jede Menge. Mit *Mario Kart 64* kehrte 1996 der beste Fun-Racer aller Zeiten zurück und schaffte den Sprung vom SNES auf das N64. Mit echter 3D-Grafik und jeder Menge liebevoll designter Strecken wie der legendären Moo Moo Farm, Yoshi's Island oder dem Wario Stadium, das mit netten kleinen Grafik-Spielereien glänzt, bannt Nintendo nicht nur Racing-Fans vor die Konsole. Allein der Vierspieler-Modus macht das N64-Modul zu einem Highlight und zum absoluten Multiplayer-Spaß, während sich eingefleischte Fans an den kleinen Innovationen wie dem neuen Drift-Modus erfreuen oder sich an der knackigen, mitunter auch unfairen KI der Gegner die Zähne ausbeißen. Auch in Zeiten eines *Mario Kart DS* und eines *Double Dash* bietet die 64-Bit-Auflage des genialen Fun-Racers für die Virtual Console mehr als nur nostalgische Erinnerungen an vergangene Zeiten – ein exzellentes Multiplayer-Vergnügen mit feinen Innovationen, dass seine 1.000 Wii-Punkte mehr als wert ist. **(sd)**



MEHRSPIELER-ACTION Mit vier Spielern mutiert Mario Kart 64 zur Partybombe.
BILD: N-ZONE

ABGEDREHT Erstmals gibt es in Mario Kart auch Sprungschanzen.
BILD: N-ZONE

FAHRERLAGER Wieder stehen acht Charaktere zur Auswahl.
BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

MARIO KART 64

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	1.000 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Super Street Fighter II: World Warrior (SNES, 1991)

Das beste Beat 'em Up der 16-Bit-Ära

Die nahezu 1:1-Umsetzung des 1991 in japanischen Spielhallen erschienenen Beat 'em Ups *Street Fighter II: World Warrior* erlangte auf dem SNES Kultstatus und prägte das Genre über Plattform-Generationen hinweg. Die ausgeklügelte Spielmechanik, die auf perfekt getimte Kicks, Blocks und Punches setzte, war ein Novum, das zusammen mit den bis dato nicht gekannten Special Moves und den insgesamt zwölf Recken wie Ryu, Ken und Blanka für Staunen sorgte. Auch wenn seit Ryus erstem Hadukenschrei eine halbe Videospiel-Ewigkeit vergangen ist, gehört *Street Fighter II: World Warrior* immer noch zu den besten Beat 'em Ups und ist auch heute noch perfekt spielbar. **(sd)**

RETRO-TEST

SUPER STREET FIGHTER II

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★☆

BLANKA ist ein unangenehmer Gegner, der ständig unter Strom steht. BILD: N-ZONE

Soldier Blade (Turbografx, 1989)

Ein grandioser Abschluss der Serie

Freunde erstklassiger Shoot 'em Ups haben dank Virtual Console allen Grund zur Freude. Nach *Super Star Soldier* erscheint mit *Soldier Blade* ein weiter Turbografx-Vertikal-Shooter und der letzte Teil der *Soldier*-Reihe. Hudson setzt auf ein grandioses Feuerwerk aus spektakulären Explosionen, harmonischen Beats und wunderschönen spacigen Hintergründen, verabschiedet sich aber von dem Extrawaffen-System aus den Vorgängern. Stattdessen gibt es nur noch drei verschiedene Waffensysteme, deren richtiger Einsatz im All überlebenswichtig ist, und einen kleinen Roboter, der als Unterstützung um euren Gleiter kreist. Ein klassischer Old-School-Shooter zum fairen Preis von 600 Wii-Points. **(sd)**

RETRO-TEST

SOLDIER BLADE

Genre:	Action
Hersteller:	Hudson Soft
Entwickler:	Hudson Soft
Preis:	600 Punkte

WERTUNG ★★★★☆

EFFEKTVOLL Fette Obermotze sorgen für Krawall im All. BILD: N-ZONE

Alle angekündigten Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	erschienen	Wertung	Preis
Alien Crush	Turbografx	1989	★★	600
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800
Baseball	NES	1985	★★	500
Bomberman '93	Turbografx	1992	★★★★	600
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	★★★	800
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★	600
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800
Comix Zone	Mega Drive	1995	★★★	800
Donkey Kong	NES	1986	★★	500
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800
Dungeon Explorer	Turbografx	1989	★★	600
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800
Gain Ground	Mega Drive	1991	★★★	800
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★★	800
Gradius	NES	1986	★★★★	500
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800
Ice Hockey	NES	1988	★★	500
Mario Bros.	NES	1983	★★	500
Military Madness	Turbografx	1989	★★★	600
Mario Kart 64	N64	1996	★★★★★	1.000
Motoroader	Turbografx	1989	★★	600
Pinball	NES	1986	★	500
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★	800
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800
Sim City	SNES	1992	★★★★	800
Soccer	NES	1987	★	500
Soldier Blade	Turbografx	1992	★★★★	600
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800
Super Castlevania IV	Mega Drive	1991	★★★★	800
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	★★★★★	800
Super Star Soldier	Turbografx	1990	★★★	600
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	★★★★	800
Tennis	NES	1986	★★	500
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1991	★★★	800
Urban Champion	NES	1987	★★	500
Victory Run	Turbografx	1989	★★	600
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500
Xevious	NES	1988	★★	500

Hallo, liebe Leser!

Erstmal vielen herzlichen Dank für das tolle Feedback und die Hinweise, die uns zur *Legend of Zelda: Twilight Princess*-Edition erreicht haben. Es gibt also doch eine spezielle Box zu Links neuestem Abenteuer, die wir euch in der nächsten Ausgabe präsentieren werden. In diesem Monat dreht sich alles um das gute alte N64, Sonics Wii-Abenteuer und ein kleines Presse-Kit, das auf der E3 2005 an Journalisten verteilt wurde. Viel Spaß beim Lesen und Sammeln!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

N64 – und die Welt wird bunt!

Wir Spieler sind anspruchsvoller geworden: Noch vor 20 Jahren gaben wir uns mit dem schlichten, grauen Game Boy zufrieden, aber heute ist Individualität Trumpf. Schließlich muss die Konsole auch farblich zum eigenen Typ und diversen Elektronikgeräten passen – schwarz oder weiß, pink oder blau? Die Frage nach der richtigen Farbe ist nicht nur für Frauen zur Stilfrage geworden. Schließlich passt ein weißer DS Lite wesentlich besser zum gleichfarbigen iPod als ein schwarzes Modell. Diese Entwicklung hat sich in den letzten Jahren beschleunigt, wie die Farbpalette des DS und des Game Boy beweist. Aber schon in den 90er-Jahren versuchte Nintendo die Verkäufe des Nintendo 64 anzukurbeln und veröffentlichte die N64 Color Editions, sechs transparente Konsolen für jeden Geschmack – vom quietschig grellen Fire Red bis hin zum edlen Smoke Black. 2001 erschien zusätzlich eine Clear Blue Edition, die mit *Super Mario 64* im Bundle verkauft wurde. Aufgrund der hohen Stückzahlen sind die Konsolen zwar weder selten noch teuer, aber im Neuzustand mit einwandfreier Originalverpackung schwer zu finden.

N64 – Color Editions

Inhalt: Konsole plus passend farbiger Controller. Die Clear Blue Edition wird zusätzlich mit *Super Mario 64* ausgeliefert.
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 150-200 Euro
Erscheinungsland: Europa
Veröffentlichungsgrund: Neuauflage
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Clear Blue mit Mario
BILD: NINTENDO

Ocean Blue N64
BILD: NINTENDO

Smoke Black N64
BILD: NINTENDO

Sun Orange N64
BILD: NINTENDO

Fire Red N64
BILD: NINTENDO

Atomic Purple N64
BILD: NINTENDO

Jungle Green N64
BILD: NINTENDO

DS - Sky Pirate Edition

Final Fantasy VII Revenant Wings – Sky Pirate Edition

Final Fantasy-Fans sind schon ganz ungeduldig und spätestens nach dieser Meldung werden endgültig die Importhändler gestürmt. Am 26. April erscheint in Japan nicht nur der heiß erwartete Action-Rollenspiel-Kracher *Final Fantasy XII Revenant Wings*, Square Enix liefert gleichzeitig auch eine Limited Edition mit stylish weißem DS, der mit einem edlen Artwork verziert ist. Der Preis steht bis jetzt noch nicht fest, aber wie uns die Vergangenheit gelehrt hat, sind die *Final Fantasy DS*-Bundles meist schnell ausverkauft – Vorbestellungen werden dringend empfohlen.

RARITÄT Wer auch hierzulande so einen schicken FF-DS abstauben will, sollte vorbestellen.
BILD: N-ZONE

Inhalt: Spiel *Final Fantasy VII Revenant Wings*, Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: Unbekannt
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release *Final Fantasy XII Revenant Wings*
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Eure Schmuckstücke

The Legend of Zelda: Twilight Princess – E3-2005-Trailer (DS)

Auf der E3 2005 betrat Eiji Aonuma (Produzent von *The Legend of Zelda: Twilight Princess*) die Bühne und zeigte dem staunenden Publikum eine kleine DS-Cartridge mit dem neuesten Trailer zu Links aktuellem Abenteuer. Da die Cartridge anschließend in einem Presse-Kit nur an Journalisten ausgegeben wurde, ist der DS-Trailer heute ein seltenes und begehrtes Sammlerstück, auf das uns Tobias Gruner aufmerksam machte. Er ist in dem Besitz eines dieser Kits, die aus der Cartridge und einer schmucken Pappverpackung bestehen. Direkt nach der E3 2005 wurde das Set bei Auktionshändlern recht häufig angeboten. Heute, knapp zwei Jahre später, findet man das Presse-Kit, das zwischenzeitlich Preise von über 150 Euro erzielte, nur noch sehr selten.

SAMMLERWERT Nach gerade einmal zwei Jahren hat das Presse-Kit bereits einen Wert von 150 Euro. BILD: N-ZONE

Inhalt: ..... Modul
Stückzahl: ..... Unbekannt (vermutlich unter 500)
Preisspanne: ..... 75-150 Euro
Erscheinungsland: ..... USA
Veröffentlichungsgrund: ..... Zelda-Promotion
Wo erhältlich: ..... Nintendo-Pressekonferenz E3 2005
Seltenheitsfaktor: ..... Hoch

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir alle N64-Geräte, die im Bundle mit einem Spiel ausgeliefert wurden, so wie die vorgestellte Clear Blue Edition. Habt ihr vielleicht das *Star Wars*-Racer-Pack bei euch zu Hause? Oder das *Donkey Kong 64*-Bundle? Dann schießt Fotos davon und ab damit an obige E-Mail-adresse. Vielleicht steht dann eurer Name in der nächsten Ausgabe! Bitte habt Verständnis dafür, dass die Angaben alle ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Sonic Schweißband

Sonic and the Secret Rings + Bonus (Wii)

Der amerikanische Einzelhändler Gamestop hat in diesem Monat für Käufer von *Sonic and the Secret Rings* eine besondere Überraschung: Besteller erhalten zusätzlich zum Spiel ein schwarzes Armband mit stylishem Sonic-Emblem. Während es in den USA üblich ist, Kunden mit kostenlosen Merchandising-Artikeln zu locken, ist diese Politik in Deutschland eher selten. Wer nicht auf die deutschen Händler vertrauen möchte, kann auch direkt bei www.gamestop.com in den USA bestellen, muss aber mit Portokosten in Höhe von knapp 20 Dollar rechnen. Aber was nimmt ein richtiger Sonic-Fan nicht alles in Kauf?

SCHWEISSTREIBEND? Das exklusive Sonic-Schweißband bleibt den Amerikanern vorbehalten. BILD: N-ZONE

Inhalt: ..... Spiel, Armband
Stückzahl: ..... Unbekannt
Preisspanne: ..... ca. 50-60 Euro
Erscheinungsland: ..... USA
Veröffentlichungsgrund: ... Release von *Sonic and the Secret Rings*
Wo erhältlich: ..... Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: ..... Niedrig

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Marvel Ultimate Alliance

CHEATS | Die perfekte Mischung

Die Party geht weiter und die richtige Mischung des Teams ist von elementarer Bedeutung. Hier sind weitere Zusammenstellungen der Superheldentruppe. Dadurch steigert ihr unterschiedliche Eigenschaften eurer Party. Wie in der letzten Ausgabe gilt: Sind mehr als vier Mitglieder angegeben, dürft ihr aus diesen Helden frei wählen.

Marvel Royalty (+60% credit drop)
Black Panther
Dr. Strange
Thor
Storm

Natural Forces (+5% damage inflicted as health gain)
Thor
Storm
Human Torch
Ice Man

Natural Leaders (+5% XP)
Captain America
Dr. Strange
Mr. Fantastic
Nick Fury
Storm

New Avengers (+5% to all resistances)
Captain America
Luke Cage
Wolverine
Spider-Man
Spider-Woman

Think Tanks (+15% max health)
Dr. Strange
Mr. Fantastic
Spider-Man
Iron Man

New Fantastic Four (+15% max energy)
Ghost Rider
Luke Cage
Spider-Man
Wolverine

X-Men (+15% maximum energy)
Colossus
Iceman
Storm
Wolverine

Power Platoon (+20% energy per KO)
Silver Surfer
Iron Man
Ms. Marvel
Thor

Raven Ultimates (+6% to all stats)
Deadpool
Colossus
Moon Knight
Thing

Scorchers (+10% reduced power cost)
Ghost Rider
Human Torch
Storm
Thor

Supernaturals (+5% health regeneration)
Blade
Dr. Strange
Ghost Rider
Thor

Weapons Specialists
Blade
Captain America
Deadpool
Elektra
Nick Fury

NICHT EKELIG Spinnen sind ein zentraler Bestandteil des Teams. BILD: N-ZONE

KRÄFTIG Wer die X-Men zusammentrommelt, hat einen Energievorteil. BILD: N-ZONE

VIER GEWINNT Mit dem richtigen Trupp, hat der Spieler deutliche Vorteile im Kampf. BILD: N-ZONE

Tony Hawk's Downhill Jam

CHEATS | Tolle Extras

Um einige Extras freizuschalten, geht in den Skateshop, dort auf den Punkt einkaufen und anschließend auf „Code eingeben". Vergesst nicht, die Cheats anschließend im Hauptmenü zu aktivieren!

SNOWSK8T – Immer Schneeskate freischalten
MIRRORBALL – Gespiegelte Karten freischalten
BIGSNOWMAN – Schneemann-Outfit freischalten
ZOMBIEALIVE – Zombie-Outfit freischalten

GESCHAFFT Die korrekte Eingabe wird direkt bestätigt. BILD: N-ZONE

Classic Cheat

Sonic Heroes

Wer das Erscheinen des neuen Sonic-Abenteuers für die Wii nicht erwarten kann, sollte zur Abwechslung noch mal *Sonic Heros* spielen. Um den Charakteren einen individuelleren Look zu geben, macht ihr Folgendes: Wählt einfach einen beliebigen Level für zwei Spieler aus und haltet danach die **A-** und die **Y-Taste** gleichzeitig gedrückt. Euer Team glänzt dann mit einem coolen Metall-Look.

ORIGINELLES AUSSEHEN Das komplette Team erstrahlt in neuem Glanz. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Call of Duty 3	03/07
Far Cry: Vengeance	03/07
Marvel: Ultimate Alliance	03/07
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	01/07, 02/07, 03/07
Tony Hawk's Downhill Jam	02/07, 03/07
GameCube	
Ab durch die Hecke	10/06, 12/06
Animal Crossing	02/07
Cars	11/06
Die Sims	01/07
Die Sims 2: Haustiere	01/07
LEGO Star Wars II	10/06, 11/06
Metroid Prime 2: Echoes	02/07
Monster House	12/06
Need for Speed: Carbon	02/07
Need for Speed Underground	12/06
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	01/07
Resident Evil 4	12/06
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	02/07
Super Smash Bros. Melee	09/06, 12/06
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07
True Crime: Streets of L.A.	11/06
Game Boy	
Cars	11/06
Fluch der Karibik 2	10/06, 12/06
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogy	01/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	01/07
Nintendo DS	
Animal Crossing	12/06
Cars	11/06
Dragon Booster	10/06
Fluch der Karibik	12/06
New Super Mario Bros.	03/07
Phoenix Wright: Ace Attorney	02/07
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	02/07
N64	
Super Mario 64	11/06

Worms Open Warfare

CODES | Öfter mal Abwechslung

Ihr möchtet bestimmen, ob eure Map in *Worms* aus einem langen Gebirge besteht oder doch lieber auf einem geteilten Berg scharf geschossen wird? Dazu einfach ein neues Spiel erstellen und wenn ihr die Karte bestätigen sollt, X drücken. Dort nutzt ihr dann die Option „Codes eingeben" mit folgenden Ziffernkombinationen.

Langes Gebirge / geteiltes Gebirge
1504128065 / 1745603830
1342442232 / 972325708
842136013 / 742736662
587334478 / 467006708
815511541 / 1240470115
1955860572 / 523630252

TAKTIKFRAGE Wäre ein zusammenhängender Gebirgskamm vielleicht doch besser? BILD: N-ZONE

RÜCKSICHTSLOS „Leben und sterben lassen" ist das Motto. BILD: N-ZONE

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Pokémon Smaragd (GB)

Hallo N-ZONE-Team,
ihr habt schon so vielen Zockern geholfen und daher hoffe ich, dass ihr mir auch helfen könnt. In *Pokémon Smaragd* fehlt mir nur noch Molotic, um den Hoenn-Dex zu vervollständigen. Leider weiß ich nicht, wie ich Barschwa zu Milotic entwickle. Ich habe schon alles ausprobiert. Könnt ihr mir vielleicht helfen?
Gruß, Robin

N-ZONE: Hallo Robin, erstmal herzlichen Glückwunsch, dass du Barschwa fangen konntest, das dürfte dich jede Menge Zeit gekostet haben. Die Entwicklung zu Milotic ist mit dem richtigen Futter gar nicht kompliziert. Dazu muss dein Barschwa allerdings besonders schön sein. Dazu solltest du das Pokémon mit jeder Menge Pokériegel füttern, die addiert den Wert 170 erreichen müssen. Am einfachsten geht dies mit einer Palmbeere, die du bei der Frau des Beerenmeisters erhältst, oder mit Setang- und Maronbeeren, die du allesamt zu Riegeln mixt. Hast du den Wert 170 erreicht, muss Barschwa nur noch ein Level aufsteigen und entwickelt sich dadurch zu Milotic. Herzlichen Glückwunsch und viel Freude mit einem der stärksten Wasser-Pokémon in *Pokémon Smaragd*.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

Hallo N-ZONE,
erst einmal ein dickes Lob an euch und an euer Heft, es wird immer besser, also weiter so. Mein Problem ist zurzeit leider *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Ich bin im siebten Tempel und so gut wie fertig, habe den Bossschlüssel, aber komme nicht zum Endgegner. Im Sonderheft heißt es: „Hängt euch wie bekannt mit den Eisenstiefeln an den Schalter, um ihn zu aktivieren und somit den Ventilator zu stoppen." Das habe ich alles gemacht, aber danach habe ich gespeichert. Jetzt ist mein Problem, dass ich im großen Raum den Schalter nicht mehr aktivieren kann und sich somit auch nicht die Ventilatoren draußen bewegen. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, ich habe schon alles versucht.
Kevin Lamertz

N-ZONE: Hallo Kevin, versuch doch bitte Folgendes: Im Hauptraum mit dem großen Ventilator kletterst du auf eine der Säulen und ziehst dich von dort aus mit dem Doppelhaken an die über dir hängenden Rankenpflanzen. Hier lässt du dich mit der Kette herab, bis du aus der Luft den vor dir befindlichen Schalter erreichen kannst. Nun wird der Ventilator aktiviert und du erreichst das nächste Areal ohne Probleme und der Weg zum Endgegner ist frei.

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich habe zwei Fragen zu *Twilight Princess*:
1. Wenn man beim Südausgang von Hyrule-Stadt hinausgeht, sieht man eine Schatzkiste über seichtem Wasser auf einer Art Balkon. Wie kommt man zu dieser Kiste? Ich habe bereits alle Items und habe schon viel ausprobiert, aber ich komm einfach nicht hin. Ich weiß zwar, das in dieser Kiste kein Herzteil sein kann, aber ich würde es trotzdem gerne wissen.
2. Kann man bei dem lila Schleim bzw. bei der Ekelsuppe vom Lampenölverkäufer auch Herzen dazubekommen?
Benjamin

N-ZONE: Hallo Benjamin, hier die Antworten und viel Erfolg:

1. Schatztruhe
Sobald man Hyrule Stadt Richtung Süden verlässt, kann man in der Nähe der Treppe eine kleine Schlucht erkennen. Auf dem Grund befindet sich eine Schatztruhe, in der ein orangefarbener Rubin ruht. Dorthin gelangt ihr mit dem Doppelhaken. Seilt euch von Wand zu Wand hinunter und passt auf, dass ihr nicht fallt, denn unten lauert der Tod in Form eines wild strömenden Flusses. Solltet ihr die Verankerungspunkte für den Doppelhaken nicht auf den ersten Blick erkennen, dann seht euch am Hang der Schlucht ruhig noch ein bisschen um. Mit etwas Geduld stellt diese Hürde keine Herausforderung dar.

2. Lila Schleim
Der lilafarbene Schleim zeichnet sich durch unberechenbare Wirkungen aus. In einer Flasche aufbewahrt, dient er bei Bedarf dazu, Herzen aufzufüllen. Die Menge an regenerierter Energie kann jedoch unterschiedlich ausfallen – es besteht die Möglichkeit, dass sämtliche Herzen aufgefüllt werden, genauso gut kann es aber auch passieren, dass nur zwei oder gar nur ein halbes Herz wiederhergestellt wird. Verlässlich ist dieser Trank also nicht unbedingt.

DVD VIDEO Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

04/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Sonic und die geheimen Ringe (Wii)

Vorschau
Hotel Dusk: Room 215 (DS)

Test
Contact (DS)
Final Fantasy V Advance (GB)
Heatseeker (Wii)
Kororinpa (Wii)
Lunar Knights (DS)
Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)
Pokémon Ranger (DS)
Spectrobes (DS)
Tiger Woods PGA Tour 2007 (Wii)
Wing Island (Wii)

Bonus
Die wichtigsten Wii-Spiele im Überblick
Call of Duty 3 (Wii)
Excite Truck (Wii)
Far Cry Vengeance (Wii)
GT Pro Series (Wii)
Happy Feet (Wii)
Jagdfieber (Wii)
Madden NFL 07 (Wii)
Marvel Ultimate Alliance (Wii)
Monster 4x4 (Wii)
Need for Speed Carbon (Wii)
Rampage: Total Destruction (Wii)
Rayman Raving Rabbids (Wii)
Red Steel (Wii)
Splinter Cell: Double Agent (Wii)
Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)
Wario Ware Smooth Moves (Wii)
Wii Play (Wii)
Wii Sports (Wii)
Zelda: Twilight Princess (Wii)

Es war einmal: Die erste N-ZONE
Flashback: Der Monkey-Rap aus Donkey Kong 64
Hörprobe: Nanostray 2 (DS)

Spiel-Trailer
Ghost Rider
Prince of Persia Rival Swords
Teenage Mutant Ninja Turtles (Making of)

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
Blazing Angels: Squadrons of WWII (PS3)
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
NBA Street Homecourt (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)

Test
Dungeon Siege: Throne of Agony (PSP)
Every Extend Extra (PSP)
Final Fantasy XII (PS2)
Formula One Championship Edition (PS3)
Genji: Days of the Blade (PS3)
MotorStorm (PS3)
Resistance: Fall of Man (PS3)
Ridge Racer 7 (PS3)
Sid Meier's Pirates! (PSP)
Test Drive Unlimited (PS2)

Bonus
Midway Gamers' Day 2007: Trailershow
John Woo presents Stranglehold (PS3)
BlackSite: Area 51(PS3)
TNA iMPACT! (PS3)

Spiel-Trailer
Burnout Dominator
MACH
NBA Street 4 Homecourt 2007
Rocky Balboa

XBOX-ZONE

Vorschau
Guitar Hero II (X360)

Test
Battlestations Midway (X360)
Bullet Witch (X360)
UEFA Champions League (X360)

Bonus
Ghost Recon AW 2 (Making-of Teil 1)
Ghost Recon AW 2 (Making-of Teil 2)

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

DVD VIDEO

COMPUTEC MEDIA

N·ZONE 04/2007 Sonic und die geheimen Ringe • Wing Island • Pokémon Ranger

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE

Der Turbo-Igel rast auf die Pole Position!

DVD-COVER

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Die Sims (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario Party 8 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Spider-Man 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Hotel Dusk (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Die heimlichen Hits	___	❑	❑	❑
Reportage: Eastereggs	___	❑	❑	❑
Test: Sonic und die geheimen Ringe (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Heatseeker (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Tiger Woods PGA Tour 2007 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wing Island (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Spectrobes (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Phoenix Wright 2 (DS)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Sonic und die geheimen Ringe (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Hotel Dusk (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Wing Island (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Kororinpa (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Heatseeker (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Tiger Woods PGA Tour 2007 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Spectrobes (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Mario VS Donkey Kong 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Die wichtigsten Wii-Spiele ...	___	❑	❑	❑
Bonus: Es war einmal: Die erste N-ZONE	___	❑	❑	❑

8. *Spider-Man 3* steht in den Startlöchern – interessiert dich der Streifen?

❑ Natürlich! ❑ Interessiert mich teilweise ❑ Was ist Spider-Man?

9. Was hälst du von *Star Wars*? Soll die N-ZONE ausführlicher über die Geschehnisse im weit, weit entfernten Universum berichten?

❑ Auf jeden Fall! ❑ Ist mir egal ❑ Kein Interesse

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 04, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Mario & Luigi* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 06" und wählt somit *Die Sielder* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

MOST WANTED

01. Anno 1701	DS
02. Avatar	Wii
03. Dragon Ball Z	Wii
04. Battalion Wars 2	Wii
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Die Siedler	DS
07. Disaster: Day of Crisis	Wii
08. Driver: Parallel Lines	Wii
09. Eledees	Wii
10. Final Fantasy	Wii
11. Final Fantasy: CC	DS
12. Harvest Moon	GC
13. Harvest Moon	DS
14. Lost in Blue 2	DS
15. Mario Party 8	Wii
16. Mario Strikers Charged	Wii
17. Mario vs. Donkey Kong 2	DS
18. Medal of Honor	Wii
19. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
20. Metroid Prime: Pinball	DS
21. My Sims	Wii
22. Pokémon	Wii
23. Pokémon Diamond	DS
24. Pokémon Pearl	DS
25. Pokémon Ranger	DS
26. Pro Evolution Soccer 2007	DS
27. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
28. Resident Evil	Wii
29. Sonic	Wii
30. Spectrobes	DS
31. Spider-Man 3	Wii
32. SSX Blur	DS
33. Super Mario Galaxy	Wii
34. Super Paper Mario	Wii
35. Super Smash Bros. Brawl	Wii
36. Trauma Center	Wii
37. Wario Ware Twisted	GB
38. Dragon Quest	Wii
39. Teenage Turtles	Wii
40. Zelda: Phantom Hourglass	DS

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Best Friends: Hunde & Katzen	GB
03. Big Brain Academy	DS
04. Call of Duty 3	Wii
05. Castlevania: Dawn of Sorr.	DS
06. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
07. Children of Mana	DS
08. Die Sims 2 Haustiere	DS
09. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
10. English Learnin	DS
11. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
12. Mario Kart DS	DS
13. Mario Kart: Double Dash!!	GC
14. Mario Party 7	GC
15. Mario Smash Football	GC
16. Metroid Prime 2: Echoes	GC
17. Metroid Prime Hunters	DS
18. Need for Speed Carbon	Wii
19. New Super Mario Bros.	DS
20. Nintendogs: Chihuahua	DS
21. Nintendogs: Dachshund	DS
22. Nintendogs: Dalmatiner	DS
23. Nintendogs: Labrador	DS
24. Pokémon Rubin & Saphir	GB
25. Pro Evolution Soccer	DS
26. Rayman Raving Rabbids	Wii
27. Red Steel	Wii
28. Resident Evil 4	GC
29. Super Mario 64 DS	DS
30. Super Mario Smash Bros.	GC
31. Tetris DS	DS
32. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
33. Trauma Center	DS
34. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
35. Wii Play	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island DS	DS
38. Zelda: Twilight Princess	Wii
39. Zelda: Twilight Princess	GC
40. Zelda: The Wind Waker	GC

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Koordination Konsolenobjekte **Harald Wagner**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Florian Brich, Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Hanns Peter Glock, Felix Kothe, Sascha Dowidat, Sebastian Stange, Markus Pfeffer

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchniki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2872-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Gefahr erkannt, Gefahr gebannt?

AUTOR: FLORIAN BRICH

Mit *Zelda: Twilight Princess*, *Excite Truck* oder *Wario Ware Smooth Moves* hat Nintendo der Wii-Konsole zu einem starken Start verholfen. Doch kurzfristig scheint der Software-Motor nun ins Stottern zu kommen. Viele Hit-Kandidaten wie *Metroid Prime 3* oder *Super Mario Galaxy* sollen ohne genaue Monatsangabe 2007 erscheinen. Auch die Drittthersteller kündigen eher zögerlich frischen Spiele-Nachschub an und haben sich teils leider nicht mit Ruhm bekleckert – ich denke da an *Far Cry: Vengeance*, *Splinter Cell* und *Happy Feet*. Nintendo-Veteranen, die sich an das lange Sterben des Game Cube zurückerinnern, schauen daher mit einer Sorgenfalte auf der Stirn in die Zukunft. Allerdings sind diese Bedenken auch an allerhöchster Stelle des japanischen Konsolenherstellers schon angekommen. In einem Interview mit einer japanischen Website hat Nintendo-Präsident Satoru Iwata erklärt: „Wir müssen für die Wii gute Software machen, genauso wie für den DS". Offenbar hat der nach wie vor ungebrochene Erfolg des DS bei Nintendo mehr Kräfte gebunden als erwartet. Doch die Japaner müssen in diesem entscheidenden Jahr auch ihre neue Konsole kräftig anschieben – schon damit die Drittthersteller nicht abspringen und ambitioniertere Neuentwicklungen abliefern. Neben der Selbsterkenntnis bei der Firmenführung gibt es aber noch ein weiteres gutes Omen: Bedenkt, dass es beim DS auch eine Nachfragedelle nach dem Start gab, bis mit *Nintendogs* der Durchbruch geschafft wurde ...

Kurioses aus der Videospielbranche: Virtueller Knigge für den DS

Welches Besteck war beim festlichen Diner noch einmal für die Suppe? Wie verhalte ich mich angemessen auf einer Party? Solche und andere Fragen soll Anfang April das DS-„Spiel" mit dem Titel *My Happy Manners Book* beantworten. Der virtuelle Benimm-Lehrgang wurde von Taito entwickelt und wird über Square Enix veröffentlicht. Auch wenn es eher unwahrscheinlich ist, dass es dieser Knigge im Mobilformat nach Europa schafft, zeigt sich doch, dass nicht nur die Gehirnjogger bei Nintendo, sondern auch andere Hersteller nach innovativen DS-Konzepten fahnden. Besonders kurios an *My Happy Manners Book* ist, dass sich dieses Trainingsprogramm offenbar explizit und ausschließlich an Frauen richtet. Im Land der aufgehenden Sonne scheinen die Geschlechterrollen also strikter verteilt. Die dortigen Männer brauchen so einen Helfer offenbar nicht ...

BILD: SQUARE ENIX

BILD: N-ZONE

Was wird gespielt bei ...

Matthias Mirlach

Matthias Mirlach ist PR Manager bei Codemasters und betreut unter anderem den Wii-Titel Heatseeker (Test ab S. 48).

Was spielen Sie im Augenblick? Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii) – Besser oder schlechter als *Ocarina of Time*? Ist doch völlig egal! Aber mir fehlen noch ein paar Herzteile, Käfer und Lichtgeister ...

Heatseeker (Wii) – Den Nachbrenner zünden, sich per einfacher Handbewegung hinter den Gegner heften und dann der Missile ins Ziel folgen – das ist einfach Adrenalin pur und intuitiv wie nie zuvor!

Der Herr der Ringe Online (PC) – Obwohl es noch die Beta ist: Nach den Büchern und Filmen nun selbst zusammen mit Freunden Mittelerde bereisen zu können ist einfach nur großartig.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favouritestes und warum?
Super Mario 64 (N64) – Auch heute noch das ungeschlagen beste 3D-Jump&Run-Gameplay!

Mario Kart 64 (N64) – Nicht das beste *Mario Kart*, aber ich bin darin einfach unbesiegbar.

Indiziert (N64) – Mein Name ist Bond, James Bond.

Welche Wii-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Die Neuauflage der Wii mit 720p/HD-Unterstützung!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Weder noch – sondern mit einem PC-Spiel: *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*. Wo bleibt die Masse an Point-and-Click-Adventures für den DS?

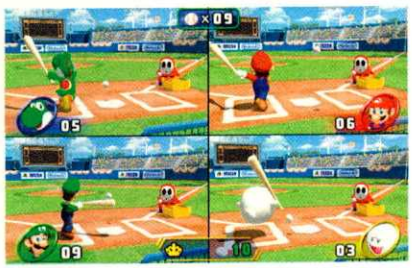
Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Thank you, but our princess is in another castle!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Zeit des Wandels: Zum Start des GameCube stellte N-ZONE nicht nur die Konsole ausführlich vor und präsentierte über 20 Tests, sondern das Heft erstrahlte auch in einer frischen Optik. Neben neuem Look und Konzentration auf den Zauberwürfel findet sich in dieser Ausgabe auch der Test eines legendären Horrorspektakels. Die Höchstpunktzahl im GameCube-Startreigen konnte sich allerdings *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* (90%) sichern, dicht gefolgt von *Wave Race: Blue Storm* (87%) und *Luigi's Mansion* (86%).

Ausgabe 05/07 ab 04.04.07 am Kiosk



Mario Party 8

Marios Party-Sause endlich auf Wii! Wir sagen euch in unserem großen Test, ob es sich nur um eine Evolution oder eine Revolution handelt.

Medal of Honor Vanguard

Kann EAs Weltkriegs-Shooter die Action-Krone auf Wii erobern? Wir haben die Antwort.

SSX Blur

Das Wii-exklusive Pistenspektakel verpasste diese Ausgabe knapp den Redaktionsschluss.

Fire Emblem

In Japan erobert der Rollenspiel-Hit bereits die Charts. Wir sagen, wie gut der Titel ist.

Lesefutter für Konsolenfans

ZELDA-SONDERHEFT

Wichtigste Themen: XXL-Test zu *Zelda: Twilight Princess*, inklusive umfangreicher Komplettlösung und großer *Zelda*-Historie

PLAYZONE 03/07

Wichtigste Themen: PlayStation 3 – der Launch, mit PS3-Tests zu *MotorStorm, Resistance, Ridge Racer 7* u. v. m.

EDGE 03-04/07

Wichtigste Themen: Der PC – die ultimative Spielemaschine? Der Siegeszug der Minispiele, *Halo 3* – Studiobesuch bei Bungie

XBOX 360 03/07

Wichtigste Themen: *The Elder Scrolls IV: Oblivion – Shivering Isles, MotoGP 07, Juiced 2, Guitar Hero II, Def Jam: ICON, Bullet Witch*